



La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés

Gamification as a teaching strategy applied to the English language

Gamificação como estratégia de ensino aplicada à língua inglesa

José Oswaldo Tigua Anzules ^I
jose.tigua@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3856-7662>

Marianela Sanlucas Marcillo ^{II}
george.matute@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2111-0199>

Evelyn Yamile Játiva Acebo ^{III}
george.matute@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1453-1967>

Teresa Mercedes Parrales Calderón ^{IV}
george.matute@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9944-6413>

Correspondencia: jose.tigua@unesum.edu.ec

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de junio de 2022 * **Aceptado:** 12 de julio de 2022 * **Publicado:** 04 de agosto de 2022

- I. Ingeniero en Ecoturismo, Máster en Enseñanza del Idioma Inglés, Docente de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Docente de la Unidad Educativa Quince de Octubre, Manabí, Ecuador.
- II. Ingeniero en Ecoturismo, Máster en Enseñanza del Idioma Inglés, Docente de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Manabí, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Lengua Inglesa y Lingüística, Máster Universitario en Enseñanza del Idioma Inglés, Docente de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Manabí, Ecuador.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Inglés-Frances, Master Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, Docente de la Unidad Educativa Quince de Octubre, Manabí, Ecuador.

Resumen

La educación es una de las bases fundamentales dentro de la sociedad por lo que para su aplicación se deben emplear métodos que ayuden a estimular el aprendizaje basado en prácticas eficientes de los estudiantes dentro y fuera del aula, utilizando estrategias que permitan obtener conocimientos sólidos y aplicables en su individualidad. De tal manera que el presente trabajo tiene como finalidad demostrar la importancia de la gamificación como técnica de enseñanza, ya que se ha podido determinar un notable desinterés por parte de los estudiantes en la asignatura del inglés, debido a que se realizan actividades sin tener en cuenta el rendimiento y motivación de cada uno de ellos, por tal razón el objetivo de este estudio es encontrar un modo de involucrar a los estudiante y así mantener una atención activa y constante participación al momento de aprender. Se concluye con la veracidad de los logros alcanzados al aplicar la técnica de la gamificación en el aprendizaje, ya que de manera positiva influye al magnetizar los conocimientos de los estudiantes debido a que es una herramienta que involucra los juegos de manera dinámica para adquirir un ambiente de motivación y superación por parte de la comunidad estudiantil.

Palabras Clave: Educación; prácticas; motivación.

Abstract

Education is one of the fundamental bases within society, so for its application, methods must be used that help stimulate learning based on efficient practices of students inside and outside the classroom, using strategies that allow obtaining solid and applicable knowledge. in his individuality. In such a way that the present work has the purpose of demonstrating the importance of gamification as a teaching technique, since it has been possible to determine a notable disinterest on the part of the students in the subject of English, due to the fact that activities are carried out without taking into account account the performance and motivation of each of them, for this reason the objective of this study is to find a way to involve the student and thus maintain active attention and constant participation at the time of learning. It concludes with the veracity of the achievements when applying the technique of gamification in learning, since it positively influences by magnetizing the knowledge of students because it is a tool that involves games in a dynamic way to acquire an environment. of motivation and improvement by the student community.

Keywords: Education; practices; motivation.

Resumo

A educação é uma das bases fundamentais dentro da sociedade, portanto, para sua aplicação, devem ser utilizados métodos que ajudem a estimular o aprendizado baseado em práticas eficientes dos alunos dentro e fora da sala de aula, utilizando estratégias que permitam obter conhecimentos sólidos e aplicáveis em sua individualidade. De tal forma que o presente trabalho tem a finalidade de demonstrar a importância da gamificação como técnica de ensino, uma vez que foi possível constatar um notável desinteresse por parte dos alunos pela disciplina de inglês, devido ao fato de as atividades são realizados sem levar em conta o desempenho e a motivação de cada um deles, por isso o objetivo deste estudo é encontrar uma forma de envolver o aluno e assim manter a atenção ativa e a participação constante no momento da aprendizagem. Conclui com a veracidade das conquistas ao aplicar a técnica de gamificação na aprendizagem, uma vez que influencia positivamente ao magnetizar o conhecimento dos alunos por ser uma ferramenta que envolve jogos de forma dinâmica para adquirir um ambiente de motivação e aprimoramento por parte do aluno. comunidade estudantil.

Palavras-chave: Educação; práticas; motivação.

Introducción

La gamificación como estrategia motiva al estudiante en la consecución de los aprendizajes esperados, a través de la experimentación en que se aplican elementos de interactivos y participativos, y se asigna una recompensa por la realización de tareas, como responder el cuestionario o participar voluntariamente. “La acumulación de puntos es otra motivación, subir niveles, obtención de premios, regalos, clasificación (estar en el ranking), desafíos, retos, etc.” (Gaitán, 2021). Esta técnica está ganando terreno en las metodologías de la educación debido a su carácter lúdico, ya que es una experiencia divertida y positiva para los estudiantes.

Al incorporar técnicas lúdicas a la asignatura del inglés, se busca que la clase sea divertida, interesante e innovadora y que se logre brindar una enseñanza de calidad. “El principio de las técnicas lúdicas es llegar al estudiante mediante la acción de diversos juegos que los ayuden a desarrollar habilidades como el razonamiento, comprensión, arte creativo, colaboración y trabajo en equipo dentro del aula de clases” (Hidalgo, 2021).

Diferentes países están explorando la gamificación como parte del sistema educativo pluridisciplinario, se evidencian mezclas entre la diversión y el aprendizaje: En Europa los educadores están preocupados por mantener una alta calidad educativa, por lo cual ha buscado distintas metodologías para garantizar una educación de calidad y han implementado la gamificación como una estrategia didáctica que mediante la dinámica del juego incorpora nuevos conocimientos a los estudiantes y así cumplir los objetivos educativos propuestos. (Pegalajar, 2021)

Argentina opera el programa *Seeds of Empowerment*, una iniciativa de aprendizaje móvil impulsado por la Universidad de Stanford que ha beneficiado a miles de estudiantes de más de 20 países, mediante la plataforma *Smile*, una serie de aplicaciones móviles basadas en la gamificación (Rivero, 2017).

El término gamificación no es desconocido en la actualidad, sin embargo, no hay un acuerdo entre la comunidad científica a la hora de establecer una definición común, ya que cada autor presenta un enfoque particular y hace hincapié en unos aspectos determinados.

Otro estudio presenta un proyecto educativo dirigido al alumnado para ayudar a mejorar su percepción ante el fracaso o dificultad en los procesos de aprendizaje, mediante la incorporación de un juego interactivo de misterio, como estrategia didáctica, en el que se trabajan distintos contenidos lingüísticos (Carson, 2021). Por su parte, (Widodo, 2019) muestran los resultados de un estudio donde estudiantes, tras utilizar juegos para aprender vocabulario muestran un mayor compromiso y una mayor conexión emocional.

En esta línea, (López, 2021) analizan las opiniones del profesorado de diferentes áreas, sobre todo en relación con las competencias STEM, en centros educativos brasileños y españoles. En este estudio, un alto porcentaje de los docentes piensan que las actividades gamificadas tienen una implicación positiva en el aprendizaje del alumnado, favoreciendo un mayor acercamiento hacia las habilidades comunicativas. Por último, (Zaharin, 2021) exploran las percepciones de estudiantes sobre la aceptación, el interés y las habilidades a la hora de implementar la gamificación en los procesos de aprendizaje del inglés. Los resultados muestran una aceptación elevada al considerar la gamificación como una estrategia didáctica que beneficia el aprendizaje de los conceptos matemáticos específicos.

En Ecuador el (MINEDUC, 2019) considera que “el aprendizaje del idioma inglés es uno de los pilares fundamentales de la Educación General Básica, su aprendizaje es primordial para la

consecución del perfil de salida del Bachillerato en el cual se busca formar personas justas, innovadoras y solidarias, pues el conocimiento de un segundo idioma fortalece el razonamiento, la interpretación, el análisis, la sistematización, la discusión y la resolución de problemas”. Con lo expuesto queda en manifiesto la importancia que el sistema educativo brinda al aprendizaje del idioma inglés como dominio de una segunda lengua; sin embargo, los resultados de las evaluaciones por parte del MINEDUC desde el 2018 hasta la actualidad demuestran que en el Ecuador el dominio del idioma inglés está en niveles muy inferiores a los requeridos por los sistemas educativos globalizados.

El aprendizaje es un proceso único y específico de cada persona, no todos aprenden de la misma manera. A la hora de aprender cada persona sigue su propio ritmo individual y sus propias estrategias. Ante ello se generan las formas de aprendizaje que son las diferentes maneras de percibir, organizar y asimilar la información y los conceptos durante las vivencias en las que se van construyendo aprendizajes.

El avance de la tecnología ha proporcionado nuevos espacios didácticos en el ámbito educativo donde la variedad de software educativo facilita tanto la enseñanza desde el ámbito pedagógico, como el aprendizaje del estudiante, pero se debe considerar que la utilización efectiva de estas herramientas digitales depende de la estrategia que utilice el docente. Díaz (2018) indica que, los recursos, junto con la alfabetización digital, se encaminan a facilitar el acceso de conocimiento e información para mejorar los procesos de aprendizaje los cuales, si se los acompaña de actividades planificadas, darán respuesta a desafíos y competencias para este siglo XXI.

Como parte del análisis del problema investigativo se argumenta que en el contexto de pandemia generado por el COVID-19, los docentes tuvieron que salir de su zona de confort, de una enseñanza tradicional a una enseñanza virtual, donde la adaptación al cambio y el compromiso con su vocación por enseñar desbloquearon los miedos, inseguridades e inexperiencias para empezar a utilizar herramientas digitales y hacer uso de las redes sociales como recursos para las clases. Se debe aprovechar la coyuntura social de la pandemia para potenciar la educación virtual mediante el acceso a los dispositivos celulares y al internet (Vera, 2020).

La ausencia de innovación en la educación repercute de manera directa en el aprendizaje de los estudiantes tanto en los niveles medios en los bachilleratos y la educación superior, por lo que la gamificación es una oportunidad para motivar y/o mejorar las dinámicas de grupo, la atención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes, potenciando el proceso de

enseñanza y aprendizaje en el aula. Una estrategia que posibilita el desarrollo del conocimiento es el uso de la gamificación debido a que es una manera técnica de combinar juegos que impulsan a la aplicación y uso de habilidades estratégicas para dar solución a problemas formulados entre compañeros manteniendo un nivel de retroalimentación progresiva.

Por ende, la finalidad de este trabajo es realizar una comparativa del desarrollo en el proceso de enseñanza del idioma inglés antes y después del uso de la gamificación, teniendo en cuenta que es una herramienta que al ser empleada en la educación brinda varias ventajas debido a la combinación de estrategias didácticas que además encaminan a involucrarse en el entorno de las tecnologías de la información.

Materiales y métodos

La metodología de la investigación permite otorgar validez a los resultados que se obtendrá en el estudio, además de dar una respuesta a los casos en que se debe aplicar o descartar un método acorde al tipo de investigación. (Vélez, 2017). La presente investigación tiene un enfoque mixto, debido a que “la investigación cualitativa también suele denominarse interpretativa, en referencia al estudio de los significados inmediatos y particulares de las acciones sociales de las personas” (Erickson, 1986), en el que la representación de los datos será en forma de una narración. Se utiliza el método positivista, en el que se realiza un análisis matemático. No obstante, sirven también técnicas y/o herramientas cuantitativas, como son los cuestionarios, otorgando un toque más científico a este estudio. Esta elección es de vital importancia ya que la investigación educativa está orientada a la transformación social, al cambio para mejorar. Por ello, la metodología por la que se ha optado puede considerarse de carácter mixto (cuantitativo y cualitativo).

La investigación tuvo una modalidad bibliográfica documental, ya que se recabó fundamentación teórica de antecedentes investigativos de las variables de estudio, así también, se recurrió a documentación científica previa, información sobre gamificación como estrategia didáctica y de motivación, y utilización de herramientas gamificadas para la enseñanza del idioma inglés, por ello, se obtuvo información veraz y precisa que aportó de forma significativa con el desarrollo de este trabajo de investigación. Se utilizó el método histórico-lógico para hacer un análisis cronológico en cuanto a la aplicación y efectividad de las estrategias implementadas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato y en la obtención de datos e investigaciones que se han desarrollado previamente. De la misma manera se aplicó el método

inducción-deducción para la comprensión de los factores que inciden en el desarrollo de habilidades lingüísticas y el método análisis-síntesis para alcanzar un nivel reflexivo y evaluativo de los procesos, estrategias y técnicas que se han aplicado a través del tiempo para la enseñanza-aprendizaje del inglés en cuanto a su eficiencia y resultados, siguiendo esta misma dinámica para evaluar la nueva estrategia propuesta.

Desarrollo

La gamificación se considera como una estrategia para estimular las habilidades y generar conocimientos a los estudiantes mediante el uso de juego como una forma dinámica de potenciar el aprendizaje y obtener resultado sobresaliente en la educación. Así mismo la gamificación permite mediante la técnica de juegos conseguir los objetivos propuesto dentro de la planificación estipulada (Monroy M, 2019).

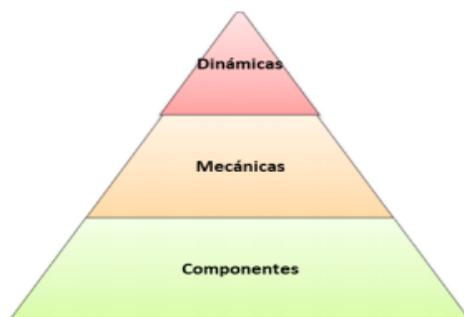


Ilustración 1 Pirámide de elementos de la gamificación

Fuente: Monroy M, 2019

(Correa E, 2021) Los objetivos de la gamificación están basados en lograr la atención de los integrantes de la clase, utilizando estrategias lógicas que puedan llegar a cubrir espacios vacíos cumpliendo así las expectativas esperadas. Para ello se establecen directrices o propósitos a alcanzar dentro de una clase, en donde es preciso recalcar que cada grupo de estudiantes responde de manera diferente a cada estímulo, y esto motiva a que cada actividad gamificada sea flexible y adaptable a esos requerimientos.

Tipos de gamificación en la enseñanza - aprendizaje

Gamificación educativa

Es una técnica de aprendizaje que se está empleando dentro de la educación considerando que cada día se aprende de manera más interactiva, convirtiendo el ambiente estudiantil en un estado motivador ya que se involucran los juegos dinámicos para una mejor concentración. La motivación se alcanza empleando técnicas como la de recompensas, puntos alcanzados, los retos, entre otros, consiguiendo así la atención lúdica del estudiante (Hernandez F, 2021).

Gamificación primaria

Es donde se debe empezar a emplear esta estrategia de enseñanza ya que es la etapa en que los estudiantes empiezan a evolucionar sus conocimientos de manera que mediante la gamificación puedan desarrollar todo su potencial para así lograr alcances sobresalientes a medida que van conociendo nuevas cosas.

Gamificación secundaria

Esta metodología está vinculada con la gamificación primaria, pero teniendo en cuenta que en este proceso cada estudiante va enmarcando sus propios desafíos, pero sin olvidar que cuentan con un tutor que supervisa su desempeño.

Gamificación empresarial

En el ámbito empresarial también se emplea esta técnica para que cada integrante de dicha empresa cuente con un ambiente donde tenga una motivación para realizar cada una de las actividades asignadas de manera correcta y rápida (Hernandez F, 2021).

Enseñar gamificando

La enseñanza es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos), según Zabalza, (1990), mientras que Stenhouse, (2000, p.53) entiende por enseñanza las estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad de planificar y organizar el aprendizaje de los niños, y aclara, “enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante varios medios”. La filosofía de enseñanza ha ido evolucionando con el tiempo, desde pasiva y monótona, donde solo el profesor es el único responsable de guiar el curso, hasta activa, donde el alumno es el protagonista.

(Renés, 2018) Menciona que “El docente es la pieza clave para una enseñanza exitosa, crea las condiciones necesarias y promueve el aprendizaje significativo”. Enseñar es aplicar métodos y técnicas constructivistas, críticas y reflexivas, con conocimiento verdadero garantizado. Según (Gutierrez, 2020) “la enseñanza corresponde a las actividades pedagógicas creadas por el docente, donde debe considerar los recursos y el estilo que aprende el estudiante”. El docente es una guía, se encarga de crear un clima de confianza en el aula de clases y establece estrategias metodológicas que mejoren la educación y estimulen el interés por aprender de los educandos.

“Es necesario aplicar metodologías innovadoras y aprovechar todas las ventajas que cuentan estos software”. (Fernández, 2019) Los docentes han tenido que adaptarse a los cambios e, incluso, revisar su metodología, es preciso recalcar que en una era donde predomina el uso de las TIC, los estudiantes tienen acceso a varias aplicaciones, herramientas didácticas donde pueden realizar diferentes actividades. La enseñanza es una actividad socio comunicativa y cognitiva que dinamiza los aprendizajes significativos en ambientes ricos y complejos (aula, aula virtual, aula global o fuera del aula), sincrónica o asincrónica.

Aprender con estrategias gamificadas

Según Rodríguez (2018) manifiesta que los estudiantes no aprenden todos por igual, por lo tanto, es importante conocer los estilos de aprendizaje: convergente o pragmático, persona organizada, líder, resuelve problemas y le gusta aceptar desafíos a corto plazo; divergente o teórico, analítico, reflexivo, imaginativo que observa cada detalla antes de actuar; asimilador o reflexivo, teórico, hermético, investigador, siempre utiliza teorías o modelos; y acomodador o activo, organizado, empático, flexible, por lo general, utiliza los conceptos teóricos y prácticos al mismo tiempo.

Del mismo modo, los autores Rodríguez (2019) expresaron que “los ambientes virtuales del aprendizaje son sitios disponibles en la web que ofrecen sistemas computacionales oportunos para el proceso pedagógico”, y dentro de los beneficios destacan los siguientes: cuenta con mayor información electrónica, concede accesibilidad por medio del internet, posibilita el aprendizaje por medio de aplicaciones digitales, permite relacionarse eficazmente. En la actualidad la tecnología se hace más persistente por ingresar a las aulas, aunque los diseños de programas educativos no han permitido mostrar aún todos los beneficios y el impacto real que estos recursos tecnológicos producirían.

La posibilidad de que los jugadores pasen por un proceso de comunicación intra e intergrupala exige desarrollar destrezas como llevar un orden lógico, asociar y conectar información, y mejorar la habilidad de análisis –elementos vitales para la formación administrativa y gerencial de los estudiantes. Según (Vélez, Palacio, Hernández, Ortíz, & Gavira, 2019, p.7), la importancia de leer bien las instrucciones, trabajar en equipo, aplicar la lógica, tener un breve conocimiento del tema y realizar un análisis profundo son tareas que los jugadores consideran clave para ganar el juego y guardan amplia relación con los objetivos del mismo.

Esta metodología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es considerada por algunos docentes como complicada de trabajar con grupo de estudiantes. (Illescar, García, Èrazo Àlvarez, & Èrazo, 2020, p.16) afirma “Un factor que impide la implementación de juegos en el proceso de enseñanza es que los docentes desconocen los resultados positivos que se puede lograr con esta metodología”. La gamificación en la educación está en pleno apogeo y está ganando terreno incluyendo su adaptación a nuevas tecnologías y formatos móviles, así mismo trata de aplicar mecánicas, dinámicas, elementos y técnicas de los juegos con la finalidad de transferir un mensaje o ciertos contenidos mediante una actividad lúdica que incentive, motive e implique diversión.

(Gómez, 2020) considera a la gamificación como: “Uso, proceso, enfoque, práctica y/o experiencia que toma elementos y principios del diseño de juegos en contextos que no son de juego” (pp.13-14). Es importante que, el docente, primero investigue acerca de las herramientas de gamificación, sus componentes, sus características, las reglas y su principal objetivo: Motivar al estudiante para que participe y se involucre en las actividades propuestas, esté dispuesto a asumir retos y trabajar en equipo.

Los docentes tienen un gran reto en la enseñanza, lograr que los estudiantes aprendan y utilicen ese conocimiento adquirido en su vida, lograr que esos contenidos sean más atractivos y asimilables para el estudiante, quizás sea uno de los motivos por los que surge la gamificación como una estrategia que permite tanto a los docentes y estudiantes lograr ese dinamismo e interacción en las clases. Se puede recurrir a las reglas del juego para crear clases útiles y, a la vez, despertar el interés de los estudiantes al inicio, intermedio o para finalizar las clases.

Resultados

Es sin duda la categoría que más información ha proporcionado a esta investigación y de la que se pudo extraer datos concernientes al objetivo sobre el trabajo colaborativo en gamificación

(Analizar el desarrollo del trabajo colaborativo en las propuestas de gamificación). Por ello, se quiso descubrir qué grado de trabajo colaborativo hay entre los docentes y cómo se desarrolla éste también entre los estudiantes. Analizando a los docentes entrevistados se evidenció que trabajan prácticamente de manera individual a la hora de diseñar sus prácticas gamificadas. Comentan que los compañeros, algunos se muestran receptivos pero que no todo el mundo experimenta las mismas ganas y no quieren obligarlos.

Entre los estudiantes, se aprovecha los principios de la gamificación para desarrollar un aprendizaje colaborativo, mediante el que se enriquecen todos. El trabajo en equipo está presente en las aulas de todas las entrevistas, exponiendo uno de ellos como anécdota que en su clase no se escucha el típico comentario de “se están copiando”, porque saben que todos pueden preguntar por algo que no saben a sus compañeros. Otro docente señala la importancia del trabajo en equipo para aprender a modular la voz, conocer y desempeñar un rol.

En cuanto a las metodologías activas que alternan o combinan con la gamificación se encuentran el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), el Visual Thinking, los proyectos, la inclusión de la robótica, etc., así como el uso del libro de texto para establecer una rutina, según cuenta un docente. Nos explica una docente que su gamificación se centra en un plan de comportamiento grupal e individual en el que incluye los contenidos en forma de misión. Es cierto que, en este sentido, se debe ser críticos porque el uso del libro de texto conlleva a establecer principios que no siempre se adaptan al contexto o entorno del estudiante, al ser proyectadas las ideas propias de una determinada editorial, en definitiva, de una empresa o grupo editor que presenta información a veces ambigua o incensario, sobre todo en el aprendizaje de un segundo idioma.

Se han podido extraer algunas recomendaciones que ellos siguen a la hora de aplicar esta metodología en concreto. Uno de ellos considera que la narrativa es el aspecto importante a la hora de diseñar gamificación mientras que otro expone que es necesario escuchar primero al alumno, sus intereses, para después diseñar en función de esto, argumentando, además, la necesidad de otorgar un feedback tras cada actividad.

Discusión

La realidad educativa de los estudiantes evidencia las dificultades cognitivas y prácticas en el aprendizaje del inglés sobre todo en el enfoque comunicativo, lo que hace necesario el uso de

herramientas y desarrollo de estrategias por parte del docente para alcanzar niveles adecuados de comprensión en la asignatura. Para ello, es importante comprender los beneficios del juego y la interacción que resulta dentro del aula al promover espacios de diversión con enfoques de aprendizaje o gamificación de los procesos educativos.

De acuerdo a las entrevistas realizadas, los estudiantes desde temprana edad expresan rechazo hacia el aprendizaje del inglés como un segundo idioma y las etiquetan como difícil o aburrida la asignatura. Como lo plantea (Espeleta Sibaja, 2018) es necesario que los sistemas educativos se actualicen y adapten nuevas estrategias metodológicas puesto que esto obliga al docente a reformular el planteamiento de sus lecciones y actividades en el aula.

Este contexto motiva la reflexión sobre las actividades que se desarrollan como parte del currículo nacional con preguntas que justifiquen el aprendizaje y su pertinencia, por ejemplo: ¿para qué aprendo?, ¿cómo aplico lo que aprendo? Y muy importante ¿Cómo puedo aprender mejor? De esta manera los estudiantes desarrollan un aprendizaje basado en experiencias que permitirá contextualizar lo aprendido en situaciones reales.

Esta opinión es compartida por docentes y estudiantes de instituciones educativas. En la opinión de la especialista pedagoga Valeria Macias (2022), docente universitaria, muchos estudiantes han perdido el interés por aprender inglés y argumentan que el dominio de esta lengua es innecesaria ya que esta habilidad es reemplazada por objetos digitales de traducción (celulares, laptops, entre otros). Sin embargo, se evidencian un claro interés por desarrollara actividades de gamificación para despertar interés por la asignatura y encontrar un propósito educativo significativo en su práctica.

La enseñanza eficaz del idioma inglés empieza como una tarea compartida entre docentes y estudiantes en la que se incluyen aspectos como revisión de contenidos, comprensión de conceptos, análisis situacionales, decodificación del lenguaje, clarificación de ideas y planteamiento de actividades para el fortalecimiento de la habilidad comunicativa. Estas tareas corresponden a una dinámica constante en que el docente interpreta las dificultades de aprendizaje y propone estrategias aplicadas de manera individual y colectiva para llegar a un fin común.

Evidentemente lo que no se entiende no se disfruta, y para garantizar que los estudiantes se comprometan y resuelvan ciertas tareas, los docentes deben seleccionar e implementar en forma regular tareas que estimulen el razonamiento y la comprensión más allá de la memorización.

“Cuando los estudiantes aprenden a analizar, representar y hacer conexiones entre las ideas de

múltiples formas, demuestran un entendimiento más complejo y desarrollan habilidades para resolver situaciones de forma más rápida” (Guirles, 2014).

En su trabajo doctoral Castro (2017) señala que los docentes deben desarrollar estrategias vinculadas al trabajo colaborativo en que el estudiante pueda habar, expresar, preguntar y compartir opiniones que le permitan desarrollará habilidades comunicativas. Los estudiantes de manera natural sienten temor al compartir ideas en otro idioma, tanto por la complejidad de terminos, significados y pronunciación, como por el rechazo o la burla de los compañeros alno expresarse de manera adecuada o fluida; la acción que tome o proponga el docente es esencial para la continuidad y motivación de los estudiantes en esta asignatura, y la gamificación es un recurso estratégico para alcanzar estos objetivos.

Los recursos que se empleen para el mejoramiento de las habilidades lingüísticas en el idioma inglés juegan un papel importante en la motivación del estudiante por aprender otro idioma y aplicarlo adecuadamente en su entorno o medio social. El uso de herramientas didácticas de creativa elaboración, incluso la aplicación de medios digitales representa una oportunidad de aprendizaje que aún no es explotada en diversos sectores educativos. En su investigación Macías (2021) el desarrollo tecnológico debe ir de la mano con el mejoramiento educativo y adaptación en sus diferentes lenguajes comunicativos; las matemáticas no son ajenas al manejo digital y tecnológico al que los estudiantes están cada vez más acostumbrados. Son muchas las herramientas disponibles en la web como plataformas e-learning en que la práctica se vuelve enriquecedora y promueve el aprendizaje.

Conclusión

Las nuevas generaciones se caracterizan por emplear tiempos cortos de atención. Se trata de estudiantes que no están dispuestos a escuchar hablar a un docente durante una hora, debido a la falta de estímulos atractivos para ellos, a los cuales si acceden fuera de esta en espacios como las redes sociales.

Una de las ventajas, proporcionada por los docentes, que apoya esta hipótesis desde su perspectiva, es la atención que consiguen obtener de su alumnado gracias a las experiencias gamificadas que despliegan en clase. Por ello, la gamificación es bien estimada al fomentar la motivación del alumnado y su despertar al aprendizaje a través de sus sentimientos. Los resultados obtenidos tras la aplicación de prácticas gamificadas en las aulas son significativos y satisfactorios, consiguiendo

lo que se deseaba desde un primer momento. Se percatan de que el aprendizaje llega a ser un proceso menos consciente y por tanto más productivo, ya que la sensación que experimentan los estudiantes es la de estar jugando y no estudiando. Por ello los estudiantes entienden mejor la asignatura cuando esta se encuentra interrelacionada con la gamificación

Referencias

1. Carson, E. (2021). Gamification of language: integrating games into six grade curriculum to promote learning. Keep.lib.asu.
2. Correa E. (05 de 02 de 2021). Tecnicas de Gamificacion. Recuperado el 28 de 08 de 2021
3. D, C. c. (2019). Las redes sociales y el aprendizaje de la lengua extranjera. Redipe.org.
4. Díaz, M. (2014). repository.icesi.edu.co. Obtenido de https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/76938/1/dificultad_aprendizaje_ingles.pdf
5. Fernández, M. F. (2019). Diseño de un recurso educativo digital para fomentar el uso racional de la energía eléctrica y comunidades rurales . Unilibre.edu, 256-278.
6. Gaitán, T. &. (2021). Sistema multimedia de simulación de smart city. Cali: Red.uau.edu.co.
7. Gutierrez, P. G. (2020). La efectividad de la implementación de estrategias gamificadas como parte de la innovación educativa para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años. Univeridad Católica San Pablo, 54.
8. Hernandez F. (23 de 04 de 2021). Gamificacion. Tecnicas de enseñanzas. Recuperado el 28 de 08 de 2021
9. Hidalgo, L. J. (2021). Formación en tecnologías aplicadas a la educación para el profesorado especializado en educación inclusiva. Ecuador: Repositorio.ug.edu.ec.
10. INEVAL. (2018). Ineval.com. Obtenido de www.ineval.edu.ec
11. Lizárraga, J., Rodelo, J., Tovar, J., & Anguiano, C. (2015). LAS REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información.
12. López, M. (2021). Usos de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje. Repositorio.uesigloXXI, 33-36.
13. MINEDUC. (2019). Educación.gob. Obtenido de educación.gob.ec

14. Monrroy M. (06 de 07 de 2019). La gamificación como estrategia para el aprendizaje. Tecnologías de la Información y Comunicaciones. Recuperado el 29 de 08 de 2021, de ecorfan.org/spain/researchjournals/Tecnologias_de_la_Informacion_y_Comunicaciones/vol3num9/Revista_de_Tecnolog%C3%ADas_de_la_Informacion_y_Comunicaciones_V3_N9_1.pdf
15. Panitz, T. (2010). home.capecod.net. Obtenido de <http://home.capecod.net/~tpanitz/tedsarticles/coopdefinition.htm>
16. Pegalajar, P. M. (2021). Propuesta para los grados en educación basada en la gamificación como estrategia didáctica e innovadora. Researchgate.net.
17. Reátegui, E. R. (2020). Redes Sociales y Habilidades Sociales en estudiantes de un Centro Educativo privado. Lima.
18. Renés, A. P. (2018). Educar para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. Ups.edu.ec, 32-34.
19. Rivero, P. C. (2017). Movil learning y el aprendizaje de las matemáticas. Perú: Redinet.educación.gog.es.
20. Universidad Politecnica de Catalunya. (s.f.). FIB. Obtenido de retroinformatica@fib.upc.edu
21. Vera, A. R. (2020). Modelo institucional configurable y computable basado en elementos de gamificación. Scielo, 20-35.
22. Widodo, S. &. (2019). Analysis of elementary school students mastery in math instructions. Journal of physics: conference series, 82-86.
23. Zaharin, F. K. (2021). Gamification in math. Ojs.uosi.

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).