

LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROSA MARÍA ALAVA MOREIRA”

Gamification and its relationship with the english language teaching-learning process in Higher Basic Education students of the “Rosa María Alava Moreira” Educational Unit

MSc. Gisselle Elizabeth Zurita Vera ¹, <https://orcid.org/0009-0007-4928-4592>

MSc. Julia Vanessa Mora Moncada ¹, <https://orcid.org/0009-0009-9361-6827>

Lcda. Alba Edelmira Infante Vera ², <https://orcid.org/0009-0005-4525-2978>

MSc. Laura Elina Salavarría Aveiga ¹, <https://orcid.org/0009-0002-6242-1233>

¹ Universidad Técnica Estatal de Quevedo UTEQ, Ecuador

² Unidad Educativa “Teodoro Wolf”, Ecuador

*Autor para correspondencia. email gissellezv2023@gmail.com

Para citar este artículo: Zurita Vera, G. E., Mora Moncada, J. V., Infante Vera, A. E. y Salavarría Aveiga, L. E. (2023). La gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Alava Moreira". *Maestro y Sociedad*, 20(4), 865-875. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

La presente investigación asume como objetivo analizar la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad educativa “Rosa María Alava Moreira”. Para ello, se aplicó una investigación con enfoque cuantitativo y cualitativo, utilizando el método analítico-sintético, de igual modo, se efectuó una investigación bibliográfica, pues fue crucial para conocer los antecedentes, teorías, conceptos y enfoques. Por su parte, las técnicas seleccionadas fueron la observación, encuesta y la entrevista, y el instrumento aplicado fue el cuestionario. En relación a la población esta estuvo compuesta por 74 estudiantes de la Institución. En base a los resultados el 70 % de los educandos creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión y uso del idioma inglés, por otra parte, el 69 % opinó que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos alumnos que tienen dificultades para aprender inglés. Por su parte, el plan de capacitación docente resultó ser oportuno debido a que apuntó a innovar en la educación indagando a mejores aprendizajes. Dentro del desarrollo del mismo se realizaron diversas actividades que ayudó a tener una mejor percepción de la gamificación.

Palabras clave: actividad, aprendizaje, capacitación, comprensión.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze gamification and its relationship with the teaching-learning process of the English language in students of higher basic education of the Educational Unit "Rosa María Alava Moreira. For this, an investigation with a quantitative and qualitative approach was applied, using the analytical-synthetic method, in the same way, a bibliographical investigation was carried out, since it was crucial to know the background, theories, concepts and approaches. On the other hand, the selected techniques were observation, survey and interview, and the applied instrument was the questionnaire. In relation to the population, this was composed of 74 students of the Institution. Based on the results, 70 % of the students believe that gamification can help a lot in improving the comprehension and use of the English language, on the other hand, 69 % thought that gamification can be a good option for those students who have difficulties to learn English. For its part, the teacher training plan turned out to be opportune because it aimed to innovate in education by investigating better learning. Within its development, various activities were carried out that helped to have a better perception of gamification.

Keywords: activity, learning, training, understanding.

Recibido: 26/1/2023 Aprobado: 18/5/2023

INTRODUCCIÓN

La educación a escala mundial se encuentra en constante transformación con el fin de alcanzar cambios y procesos significativos respecto a la mejora del aprendizaje. La utilización de nuevas metodologías activas como la gamificación, permite aun entar los niveles de eficacia pedagógica junto con la calidad del aprendizaje en el entorno educativo (González, 2017). Actualmente el inglés se ha convertido no en una asignatura como tal, sino más bien como competencia no solo educativa sino también a nivel profesional, lo cual ayuda a las personas a desarrollarse efectiva mente dentro del mundo globalizado en el que se desenvuelve.

Dentro del contexto ecuatoriano el idioma inglés es considerado como uno de los pilares fundamentales de la educación, pues su aprendizaje es fundamental para la adquisición del perfil de salida del Bachillerato en donde se busca formar personas justas, inventoras y solidarias, debido a que el conocimiento de un segundo idioma fortifica el razonamiento, la interpretación, el análisis, la sistematización, la discusión y la resolución de problemas. No obstante; aún existen intervalos muy inferiores a los requeridos por los sistemas educativos globaliza dos (MINEDUC, 2021).

En base al ámbito institucional, en la Unidad Educativa “Rosa María Álava Moreira”, se ha percibido que en los estudiantes de Básica Superior existe un limitado conocimiento en la pronunciación y fluidez en el idioma inglés. Pues el aprendizaje de una segunda lengua, puede resultar estresante si el educando no se siente interesado y motivado. Además, la falta de recursos que sirvan como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la falta de dinamismo, hace que se conviertan en clases tradicionales que no despiertan el interés de los estudiantes, y ocasiona una limitada participación.

El presente trabajo investigativo consistió en utilizar la gamificación como estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, debido a que esta herramienta es un modelo basado en el juego que sirve para estimular y potenciar la motivación, permitiendo al docente generar un ambiente, en donde el aprendizaje no tiene fronteras ni límites; suscitando confianza en el educando para que él sea el autor de su propia formación.

De acuerdo con Hamari *et al.* (2018) la gamificación es la aplicación de los recursos de los juegos, como el diseño, la dinámica o los elementos de los juegos, en contextos educativos, con el propósito de modificar los comportamientos y ac titudes de los individuos, actuando sobre su motivación, con la finalidad de alcanzar objetivos específicos.

Se basa en la incorpo ración de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar, involucrar y fomentar el aprendizaje y la participación activa de los sujetos. Los elementos de juego pueden incluir puntos, desafíos, competencias, recompensas y niveles, entre otros (Caillois, 2017).

Para Coll (2017) la estrategia didáctica “es un conjunto de técnicas y herramientas que un docente utiliza para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, las cuales pueden ser diseñadas de manera específica para satisfacer necesidades particulares de los estudiantes” (p. 11).

Ormrod (2018) manifiesta que el aprendizaje “es un proceso por medio el cual se adquieren nuevas destrezas, conocimientos, valores y actitudes a través de la experiencia, la reflexión y la práctica, y que resulta en un cambio relativamente permanente en el comportamiento” (p. 4).

La enseñanza es el proceso en donde los educadores se encargan o tienen la responsabilidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dicho proceso implica la planificación, organización y ejecución de diversas estrategias y recursos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y conocimientos (Gagne & Wager, 2018).

Es una manera en donde los docentes y los estudiantes se comunican y se relacionan en el espacio o entorn o educativo. Esta interacción puede tomar muchas formas, como la enseñanza en clase, la tutoría individual, la retroalimentación sobre el trabajo del estudiante y la orientación académica (Gagne & Wager, 2018).

La gamificación educativa es entendida como una estrategia de enseñanza aprendizaje mediante el cual se emplean patrones del juego en el desarrollo de la clase, de a cuerdo con Borrás (2015) “es un procedimiento importante que activa la motivación por aprender, permite una retroalimentación continua, mejora al estudiante para tener un aprendizaje más significativo, existe un fuerte compromiso con el aprendizaje y la vinculación del estudiante con el contenido” (p. 23).

MATERIALES Y MÉTODOS

El proyecto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica superior se enfocó en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y fomentar el interés y la motivación hacia el aprendizaje del idioma. Para conseguir los resultados, se propuso utilizar la gamificación, el cual fue una técnica que consistió en aplicar elementos de juego en actividades no lúdicas con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La implementación del proyecto se llevó a cabo en la institución educativa “Rosa María Álava Moreira”, donde se realizaron actividades diseñadas específicamente para los estudiantes. El proyecto también incluyó la capacitación y la creación de materiales educativos adaptados a la técnica de gamificación. De igual manera, los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar en actividades educativas que involucraron elementos de juego, lo que les permitió aprender de manera más efectiva y entretenida.

Por tanto, no solo salieron beneficiados los estudiantes en términos de mejora del rendimiento académico, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades importantes, como el trabajo en equipo y la creatividad. Además, se tuvo en cuenta que esta técnica de enseñanza demostró ser efectiva en otros contextos educativos a nivel internacional y a nivel nacional, donde ha recibido un apoyo significativo de expertos en la materia.

La población estuvo compuesta por 74 estudiantes de educación básica superior pertenecientes de la Unidad Educativa La investigación se origina a partir de la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes, utilizando herramientas innovadoras como la gamificación. La naturaleza del proyecto es educativa y tecnológica, debido a que busca integrar el uso de la tecnología en el proceso educativo para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Se realizó un diagnóstico previo de la situación actual en cuanto a la enseñanza del idioma inglés en la institución. Por tanto, se efectuó una evaluación de las habilidades y destrezas en el idioma de los estudiantes, así como de los recursos y herramientas tecnológicas disponibles en la institución. De esta forma, se identificó las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma y se diseñó un plan de acción para la implementación de la gamificación como estrategia innovadora con el fin de mejorar el aprendizaje del idioma.

Para el presente trabajo, se aplicó una investigación de tipo cuantitativa, pues esta ayudó a recopilar y analizar información con la finalidad de establecer relaciones entre ambas variables y de tal forma se evaluó el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Además, se llevó a cabo un enfoque cualitativo, debido a que se empleó la entrevista y encuesta, la cual estuvo conformada por diversas preguntas y se estuvieron dirigidas a las autoridades y dos docentes del área de inglés, de tal forma que se comprendió en profundidad fundida las experiencias, opiniones y percepciones de las personas involucradas.

Se aplicó la investigación bibliográfica ya que esta fue crucial para conocer los antecedentes, teorías, conceptos y enfoques sobre la gamificación y su aplicación en la educación, así como para conocer los estudios previos sobre la enseñanza del idioma inglés y su relación con la tecnología.

Para este caso, se llevó a cabo la investigación de campo pues se realizaron la entrevista (autoridad) y encuestas (estudiantes), con el propósito de realizar el respectivo análisis de los resultados.

Se utilizó método analítico sintético como una forma de enseñanza que se basa en el análisis de las partes para llegar al todo y viceversa, esto significa que se parte de la presentación de elementos básicos y se van construyendo progresivamente habilidades más complejas.

El método Inductivo-de ductivo que combina el razonamiento inductivo (partir de lo particular a lo general) y el razonamiento deductivo (partir de lo general a lo particular), esto significa que se parte desde la observación y el análisis de casos particulares.

RESULTADOS

Para Barrera (2018) la gamificación consiste en la utilización de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. Así mismo, motiva y establece un vínculo entre el alumno y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

Por otra parte, Iquise & Rivera (2020) indican que la gamificación significa usar la psicología del juego creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos.

Por su parte, Caillois (2016) establece una serie de atributos comunes a todos los juegos, considerándolos como una actividad:

- Libre: por lo que el jugador no podría estar obligado a realizarla sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
- Incierta: su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, dejándose obligatoriamente cierta libertad a la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar.
- Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni ningún elemento nuevo de ninguna especie, llegándose a una situación idéntica a la del principio de partida.
- Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.
- Ficticia: al ir acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente

Según los autores Werbach & Hunter (2015), en la gamificación intervienen tres elementos principales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, los cuales necesitan relacionarse entre sí para conseguir que el usuario se divierta y pueda lograr los objetivos.

Werbach & Hunter (2015), mencionan que cinco dinámicas, las cuales se mencionan a continuación:

- Restricciones: limitaciones que resultan siendo motivadoras a la hora de encontrar estrategias y buscar soluciones en entornos de libertad limitada.
- Emociones: permiten mantener la atención del usuario, uno de los objetivos de la gamificación.
- Narrativa: coherencia en la información que transmite el juego a los usuarios.
- Progresión: se refiere a la sensación de progreso durante la experiencia del juego.
- Relaciones: interacciones sociales que permiten el fortalecimiento del compañerismo, altruismo o generación de status.

Las mecánicas se enfocan en aumentar la motivación y el compromiso mediante la consecución de objetivos, con el fin de obtener distintos reconocimientos. Las mecánicas son entonces, las reglas o mecanismos que dirigen las acciones. Según Cortizo (2016), algunas de las principales mecánicas son:

- Puntos: puntuación que puede ser usada para ofrecer recompensa a los usuarios de acuerdo a sus comportamientos o a los objetivos que consigan.
- Niveles: umbrales que se van alcanzando a medida que se van acumulando puntos.
- Premios: acreditación de logros que indican que se ha alcanzado un objetivo.
- Bienes virtuales: objetos virtuales como la indumentaria propia, armas o accesorios que le permiten a cada usuario crear su propia identidad dentro del ambiente virtual.
- Desafíos: competencias entre diversos jugadores (rivales). Esta mecánica promueve no solo la competencia sino a su vez la cooperación entre jugadores.
- Clasificaciones: Esta mecánica fomenta el deseo de aspiración, por que le permite al usuario ver su nombre resaltado por encima de otros.
- Misiones: retos que se deben afrontar para completar los objetivos del juego. Esta mecánica le permite al usuario ser consciente de que tiene una meta por cumplir.
- Regalos: bienes gratuitos que se convierten en un fuerte componente motivador que permite a su vez fortalecer las relaciones humanas dentro de una comunidad de jugadores

Adicionalmente, Werbach & Hunter (2015) mencionan otras mecánicas relevantes:

- Oportunidad: aleatoriedad en el juego que estimula la curiosidad y mantiene al usuario conectado con la actividad.
- Competencia: Es una de las mecánicas más comunes y lógicas de los juegos, en donde existirán jugadores o grupos de jugadores ganadores y otros que pierden.
- Cooperación: con en esta mecánica no se buscan ganadores o perdedores sino fomentar en los usuarios la necesidad y el deseo de trabajar juntos para lograr el mismo objetivo.
- Retroalimentación: información acerca del trabajo y desempeño realizado por cada jugador, desarrollando sensación de progreso.
- Transacciones: intercambio de bienes entre los usuarios, ya sea directamente o a través de un intermediario.
- Turnos: secuencia de participación de los jugadores, lo que permite que el juego avance

Para Rodríguez (2017) los componentes más importantes son:

- Logros: representaciones de objetivos alcanzados.
- Avatares: representaciones visuales del usuario involucrado en el sistema gamificado.
- Insignias o trofeos: representaciones visuales de los logros.
- Luchas con el jefe: retos de mayor complejidad al final de un nivel.
- Colecciones: conjunto insignias, trofeos o medallas acumuladas.
- Combate: batalla virtual corta.
- Desbloqueo de contenidos: ciertos elementos o información disponible cada vez que se alcanza un objetivo.
- Tablas de clasificación: Muestra visual del progreso y los logros de los usuarios.
- Conquistas: retos predefinidos con objetivos y recompensas.
- Gráficos sociales: representación de los jugadores de la red social del sistema gamificado.
- Equipos: grupos de usuarios trabajando cooperativamente para alcanzar un objetivo común.

La implementación de nuevos modelos o metodologías en el ámbito educativo, tal como lo es la gamificación, tienen sus respectivos beneficios, en tal aspecto se plantean algunos de ellos en base a lo que indican (Chávez & Yuste, 2016), entre los cuales se destacan los siguientes:

1. Incrementa la motivación por el aprendizaje. Al incluir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje aumenta en el estudiante las ganas de aprender.
2. Aumenta la atención y la concentración. Los estudiantes al sentirse motivados por la inclusión de la gamificación tienen más predisposición de aprender o adquirir nuevos conocimientos.
3. Cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza. Por lo general, los estudiantes tienen una visión aburrida de las clases, pero esto cambia gracias a la gamificación.
4. Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. Ofrece la oportunidad al estudiante de ir descubriendo nuevos conocimientos gracias a las mecánicas y dinámicas del juego.
5. Consigue que los educandos acepten el error. A diferencia de las actividades tradicionales, cuando un estudiante obtiene una baja nota tiende a frustrarse, pero con la gamificación solo acepta las fallas y/o errores, lo que le permite asimilar el conocimiento.
6. Otorga voz al estudiantado. Cuando se gamifica un tema en específico el estudiante se siente en la capacidad de aportar nuevas ideas sin tener miedo a expresarlas.
7. Potencia la interactividad. La gamificación permite interactuar eficaz y efectiva al estudiante en el entorno donde se desarrolla.
8. Trabajo en equipo. Al ser la gamificación una estrategia que requiere la participación de todo el grupo fomenta el trabajo en equipo.

9. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. En la actualidad existen diferentes herramientas que son de fácil uso y se las puede considerar para gamificar una clase como es el caso de Quizizz, Bamboozle, Quizalize.
10. Estimular las relaciones sociales en el aula. Las herramientas de gamificación se las puede trabajar de forma individual y en equipo, al trabajarlas en equipo se despierta en los estudiantes la confianza y las ganas de participar y compartir con sus compañeros.

Las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y métodos que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. La teoría del aprendizaje y la psicología educativa proporcionan una base sólida para el diseño y la implementación de estrategias didácticas efectivas (Bejarano, 2016).

La gamificación es una estrategia didáctica que consiste en la incorporación de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en un contexto educativo, con el objetivo de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Esta tiene características relevantes las cual es son:

- Uso de elementos lúdicos y visuales: La gamificación incorpora elementos visuales, sonoros y narrativos que contribuyen a crear una experiencia más atractiva y emocionante para los estudiantes.
- Uso de recompensas y feedback: La gamificación utiliza recompensas, puntos, medallas o niveles que funcionan como un feedback positivo para los estudiantes, y que les incentivan a continuar aprendiendo y superándose.
- Fomento de la interacción y la colaboración: La gamificación puede implicar el trabajo en equipo, la resolución de problemas en grupo y el fomento de la cooperación, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- Adaptación a diferentes niveles y estilos de aprendizaje: La gamificación puede adaptarse a diferentes niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y pueda encontrar un desafío adecuado (Revelo & Collazos, 2018).

De acuerdo con Medina (2018) la enseñanza sirve para la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. Se trata de un proceso interactivo que se adapta a las necesidades y habilidades de cada estudiante, y que busca fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. También puede ser aplicada a través de diferentes modelos y estrategias, y se enfoca en el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes enfrentar situaciones reales.

Según Mayorga (2016) existen diferentes modelos y estrategias de enseñanza que se utilizan en la educación tales como:

- Modelo tradicional: Este modelo se basa en la transmisión de información de manera expositiva y en la repetición de lo aprendido. El docente es el centro del proceso de enseñanza y el estudiante tiene un papel pasivo en la adquisición del conocimiento.
- Modelo por descubrimiento: Este modelo busca que el estudiante descubra el conocimiento por sí mismo a través de la resolución de problemas y la exploración. El docente se convierte en un guía y el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje.
- Modelo basado en competencias: Este modelo se enfoca en el desarrollo de habilidades prácticas para enfrentar situaciones reales. El docente diseña actividades que permiten la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Estrategia de trabajo en grupo: Esta estrategia permite la interacción y colaboración entre los estudiantes, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo y la construcción social del conocimiento.
- Estrategia de enseñanza basada en casos: Esta estrategia utiliza casos reales para que los estudiantes apliquen los conocimientos en situaciones prácticas. El docente guía el proceso de análisis y resolución del caso.
- Estrategia de enseñanza por proyectos: Esta estrategia implica la realización de un proyecto que permita la aplicación de los conocimientos adquiridos. El docente guía el proceso de diseño y ejecución del proyecto.

El aprendizaje es un proceso continuo e interactivo en el que el estudiante construye y reconstruye significados y conocimientos a través de la experiencia, la reflexión crítica y la interacción con el entorno y las personas que lo rodean. Este proceso incluye la integración de ciertas dimensiones, como la cognitiva, la afectiva y la social, y depende tanto del estudiante como del docente y del entorno educativo en el que se desarrolla (Ruiz, 2018).

Los tipos de aprendizaje incluyen técnicas que implican procesos cognitivos a estudiantes forjando un rol protagónico donde son los componentes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Aprendizaje significativo. Es cuando los estudiantes tienen la capacidad de relacionar entre las ideas o información que actualmente posee con aquellos que los han adquirido anteriormente (Moreira, 2016).
- Aprendizaje por condicionamiento. Se produce mediante la repetición de estímulos y respuestas, lo que contribuye a establecer un comportamiento o una respuesta ante un determinado estímulo.
- Aprendizaje colaborativo. Se enfoca en desarrollar las habilidades individuales y poder mejorar su aprendizaje de forma colectiva.
- Aprendizaje por descubrimiento. Se produce por medio de la exploración y el descubrimiento autónomo, permitiendo al estudiante construir sus propios conocimientos y significados (Gaitán, 2018).

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades y estrategias que se utilizan para lograr la transmisión de conocimientos, habilidades y valores de un docente a un estudiante. El proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita a la simple transmisión de información, si no que involucra una interacción activa entre el docente y el estudiante, y se basa en la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la reflexión crítica (Ausubel, 2016).

En las fases sucesivas de enseñanza-aprendizaje, se destaca que, para la enseñanza del idioma inglés, el punto de partida es el alumno, al que se le considera el objeto de la educación. En este sentido, los educadores abordan distintos métodos de enseñanza, contextualizan los enfoques que orientan la naturaleza y el aprendizaje de la lengua. Estos enfoques son el punto de vista del cual deriva en un proceso sistemático del conocimiento lingüístico para la enseñanza del idioma inglés (Campoverde, 2019)

El aprendizaje de idiomas adicionales al nativo es un proceso que toma tiempo y de alta complejidad en el que el sujeto que lo va a aprender debe sumergirse intelectualmente, emocional y físicamente para poder adquirir los conocimientos en la nueva lengua, así como su cultura. Una de las condiciones fundamentales para adquirir habilidades en un nuevo idioma es la motivación, la cual es una de las bases más importantes de la gamificación (Ortiz, 2015)

Una de las características más importantes para integrar a la gamificación al aprendizaje de inglés es el conjunto compuesto por motivación y retroalimentación. La motivación en los estudiantes incrementa su participación al asumir un papel activo y/o en equipo, y por su parte, la retroalimentación se encarga de ofrecer información positiva y necesaria dirigida a los estudiantes para corregir su participación durante o al final del juego-lección (Borrás, 2015).

Por su parte, Sun & Hsieh (2020) establecen que para que las clases de inglés sean interesantes y atractivas es necesario incorporar a la gamificación a la enseñanza con el fin de que los estudiantes presten más atención con actividades desafiantes y competitivas. Por tanto, se deben tener elementos necesarios tales como:

- Metas y objetivos: Retos, misiones, desafíos épicos.
- Reglas: Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.
- Narrativa: Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.
- Libertad de elegir: Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.
- Libertad para equivocarse: Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado, de posibilidades.
- Recompensas: Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.
- Retroalimentación: Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.
- Estatus visible: insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.
- Cooperación y competencia: Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, área de interacción social, canales de comunicación, trueques batallas, combates, tablero de posiciones.

La motivación es uno de los componentes más significativos que influyen en el éxito de la gamificación. Este término significa el estado mental o emocional que despierta el cambio de conducta o un cambio psicológico de un sujeto. De igual manera, la motivación se divide en dos tipos: motivación intrínseca y motivación extrínseca (Kim, 2018).

a) Motivación intrínseca

Es una activación del individuo que, por sí mismo, se impulsa a actuar o ejecutar una acción u otra. Esto depende en gran medida del deseo para conseguir algo que le apetezca a la persona. Lo cual quiere decir que la motivación intrínseca, como bien dice su nombre, depende del fuero interno de la persona antes que de algún factor del exterior; además, se habilita cuando el sujeto lo considera necesario (Soriano, 2016).

b) Motivación extrínseca

Se la conoce como motivación extrínseca debido a que es influenciada por factores ajenos al sujeto. Entre estos factores se encuentra el entorno por el cual se desenvuelve o el círculo social en el que se encuentra inmerso. Por consiguiente, esta motivación depende de un conjunto de condiciones o de personas (Soriano, 2016).

Las herramientas de gamificación actualmente son muy utilizadas en todos los niveles educativos, tanto en cursos presenciales como en cursos virtuales, existen múltiples aplicaciones de gamificación que ayudarán a que los estudiantes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida, en esta ocasión se nombrarán algunas herramientas que se pueden utilizar en el área de inglés (Checa, 2021), estas son las siguientes:

a) Genially

Es una herramienta digital de fácil acceso que permite crear y compartir contenidos multimedia para diseñar presentaciones animadas e interactivas e incluso se pueden incorporar música y sonido, esta herramienta puede ser gratuita o de pago (González, 2017).

b) Learning Apps

Es una aplicación de aprendizaje móvil, personalizado, cooperativo, interactivo y está adaptado en el ámbito educativo que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades. (Santiago, 2015)

Esta web 2.0 establecida para el apoyo del profesorado, es una herramienta bastante intuitiva, fácil de usar y en continua renovación. Pues, diariamente se encuentran recursos nuevos, introducidos por otros compañeros/as. Con el buscador, se puede encontrar actividades afines al tema (Granados, 2021). En la Figura 2 se puede apreciar la interfaz de la app

c) Live Worksheets

Es una plataforma educativa virtual gratuita que tiene la facultad de transformar las hojas tradicionales que usualmente se utilizan como recurso didáctico y que puede estar en cualquier formato, para transformarlo en hojas interactivas mediante el uso de la tecnología existente (Franco & García, 2019).

DISCUSIÓN

Al desarrollar el marco teórico, se tiene la intención de establecer las bases conceptuales y teóricas sólidas acerca de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Por lo cual, implica revisar y llevar a cabo un análisis a investigaciones previas, teorías y enfoques asociados con la gamificación y la enseñanza del inglés. De igual modo, la fundamentación teórica proporciona una base consistente para comprender y justificar la relevancia de utilizar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Dentro del desarrollo del marco teórico, se identificó que la gamificación es una estrategia educativa que usa componentes y dinámicas propias de los juegos con el propósito de motivar y comprometer a los educandos en su proceso de aprendizaje. También, se busca investigar cómo la gamificación puede influir de manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés, suscitando la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes. Implicando la búsqueda de los elementos de gamificación, como la competencia y la retroalimentación.

El diagnóstico realizado a los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Álava Moreira" permitió recopilar información relevante y valiosa para detectar que percepciones tienen los

educandos acerca de la efectividad que posee la gamificación como estrategia metodológica. Pues según los resultados el 70% de los participantes creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión y uso del idioma inglés. Adicional a aquello, la gran mayoría opinó que los juegos y actividades lúdicas ayudaría a mejorar el de inglés.

El plan de capacitación docente acerca de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sirvió para el diseño y desarrollo de diversas actividades que tuvieron como finalidad proporcionar información oportuna y motivadoras. Cada actividad tuvo su respectivo contenido, donde se conoció a profundidad cuales serían las características más importantes al involucrarse con la gamificación. Del mismo modo, el plan de capacitación estuvo compuesto por la introducción a la gamificación en el aula de inglés, el diseño de actividades gamificadas, la implementación de actividades, y la retroalimentación. La gamificación es una herramienta importante para fortalecer el aprendizaje activo, continuo y significativo de los estudiantes, además, motiva y establece una relación entre el aprendiz y el contenido que se encuentra trabajando, cambiando su punto de vista sobre el mismo.

Al evaluar los resultados del plan de capacitación docente se puede establecer si las estrategias de gamificación implementadas han tenido un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Por tal razón, es sustancial comprender si se lograron los objetivos propuestos y si los estudiantes han experimentado mejoras en sus habilidades lingüísticas.

CONCLUSIONES

El desarrollo del marco teórico permitió establecer una base sólida sobre la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Donde se detectó que la gamificación es una estrategia educativa que usa elementos propios de los juegos para motivar y comprometer a los educandos en su proceso de aprendizaje. Asimismo, se evidenció que la gamificación puede influir positivamente en el aprendizaje del idioma inglés, suscitando la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes.

El diagnóstico efectuado dio a conocer que gran parte de los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Álava Moreira" perciben la gamificación como una estrategia efectiva, la cual sirve para mejorar la comprensión y uso del idioma inglés. Además, existe un reconocimiento por parte de los alumnos de que los juegos y actividades lúdicas pueden contribuir al mejoramiento del aprendizaje de este idioma.

El plan de capacitación docente acerca de la gamificación fue diseñado de manera apropiada, debido a que se proporcionó información oportuna y motivadora a los docentes de la Institución Educativa. Del mismo modo, se desarrollaron diferentes actividades que abordaron las características más importantes de la gamificación. Cumpliendo de tal forma con la finalidad del objetivo.

Al evaluar el plan de capacitación docente se detectó que la gamificación es una herramienta importante para fortalecer el aprendizaje activo, continuo y significativo de los estudiantes. Por lo tanto, la implementación de esta estrategia tiene un impacto positivo en lo que respecta al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mejorando de cierta manera las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

11. Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York.
12. Ausubel, D. (2016). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Editorial Paidós.
13. Bejarano, B. (2016). Gamificación como propuestas didáctica y motivadora. *Revista Científica*, 14-16.
14. Borrás, G. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
15. Cabrera, H. (2019). *Guía para la formulación del Plan de Capacitación*. Departamento de capacitación.
16. Caillois, R. (2016). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. *Revista Psicóloga-Psicoanalista*, 161-162.
17. Caillois, R. (2017). *Los juegos, dinámicas y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
18. Campoverde, A. (2019). Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Polo del Conocimiento*, 4(2), 233-243.
19. Cango, K. (2023). Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés. Universidad Técnica del Norte.
20. Chávez, D., & Yuste, D. (2016). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.

21. Checa, M. (2021). Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. Universidad Técnica del Norte.
22. Chiavenato, I. (2018). Administración de recursos humanos. McGraw Hill.
23. Chou, Y. (2021). Gamification Examples: the fully comprehensive list. Yukaichou.
24. Coll, C. (2017). Aprendizaje y enseñanza: hacia la construcción de saberes. Editorial Zorzal.
25. Cortizo, C. (2016). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos. Revista española de Documentación Científica, 34(4), 621-622.
26. Gagne, R., & Wager, W. (2018). Principios del diseño educativo. Mejora del desempeño. Revista Open Access, 44-46.
27. Gaitán, V. (2018). Gamificación: el aprendizaje divertido. Universidad de Alicante.
28. Gómez, O. (2022). La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales. Humboldt International.
29. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación?: una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre la gamificación. Revista Educación Creativa(8).
30. Iquise, M., & Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Universidad San Ignacio de Loyola.
31. Kim, S. (2018). Gamification in learning and education. Editorial Springer.
32. Knowles, M. (1980). Informal Adult Education, New York: Association Press. Guide for educators based on the writer's experience as a programme organizer in the YMCA. New York.
33. Lloor, C. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. Revista Cognosis, 51-70.
34. Mayorga, J. (2016). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza. Universidad de Málaga.
35. Medina, F. (2018). La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. Revista Fundamentos en Humanidades, 1(1).
36. Méndez, J. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. Revista Digital Publisher, 209-218.
37. MINEDUC. (2021). Resultados Nacionales del Diagnóstico de Inglés. Ministerio de Educación.
38. Ministerio de Educación. (2018). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. MINEDUC.
39. Moreira, M. (2016). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? Revista Currículum, 4-10.
40. OCDE. (2021). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico.
41. Ormrod, J. (2018). Aprendizaje humano. Editorial Pearson Hall.
42. Ortega, V. (2018). Metodología para elaborar planes de capacitación. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 205.
43. Ortiz, L. (2015). Evaluación de desempeño como factor estratégico para rendimiento Académico del Docente Universitario. Revista Scientific, 5(10), 336-349.
44. Piaget, J. (1970). Psicología y Pedagogía. Ariel.
45. Plan Nacional de Educación. (2021). Política Pública. Ministerio de Educación.
46. Política Nacional de Educación. (2016). Propuesta de la comunidad educativa. MinEduc.
47. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2012). Ministerio de Educación.
48. Revelo, O., & Collazos, C. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje. Revista Lámpsakos, 19, 31-46.
49. Rodríguez, L. (2017). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. Universidad Pedagógica Nacional De Colombia.
50. Ruiz, Y. (2018). El condicionamiento como instrumento de aprendizaje en el aula. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 1-12.
51. Santiago, R. (2015). Mobile Learning: nuevas realidades en el aula. Editorial Océano S.L.U.
52. Soriano, M. (2016). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. Revista Dialnet, 11-16.

53. Sun, J., & Hsieh, P. (2020). Application of a Gamified Interactive Response System to Enhance the Intrinsic and Extrinsic Motivation, Student Engagement. *Revista Educational Technology & Society*, 21(3), 104-116.

54. UNESCO. (2020). *I and education Guidance for policymakers*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

55. Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.