

La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de vocabulario en inglés

Gamification as a didactic strategy for learning English vocabulary

Cristian Antonio Arroyo López

Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación, Programa de Doctorado en
Educación con énfasis en didáctica. Panamá

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3867-6104>

Correo electrónico cristianarroyo1987@gmail.com

URL: https://revistas.up.ac.pa/index.php/punto_educativo/article/view/8102

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17354710>

Resumen

La necesidad imperante de aprender nuevas lenguas en un mundo que avanza y cambia constantemente en los diferentes contextos en los que se desarrolla el individuo se ha convertido hoy día en uno de los mayores desafíos de la educación, las diferentes estrategias en uso para el aprendizaje de un nuevo idioma, cada día exigen un mayor estudio y dedicación para que el aprendizaje obtenido a través de estas, sea asimilado y ejecutado por los estudiantes de manera adecuada a través del tiempo.

Las diferentes estrategias que se toman las aulas de clase día a día cimentadas en el formalismo tradicional de enseñar de manera monotemática y lineal, se miraría como unos de las constantes argumento que influyen de forma negativa en el desarrollo genuino de una segunda lengua en los estudiantes de básica primaria; por tanto que carece de diversidad y si bien es cierto la dificultad que conlleva aprender un nuevo idioma, también es un hecho que la motivación con que se presente el producto a los consumidores, en este caso los estudiantes será determinante en la consecución de los objetivos propuestos, dado que la poca exposición o desconocimiento del idioma tornara el aprendizaje en un sinfín de vacíos, que se van transitando de curso a curso.

El tema de este artículo está enfocado entonces en conocer la gamificación como una estrategia didáctica para el aprendizaje de un vocabulario básico del idioma inglés; atendiendo a las necesidades y expectativas de los niños en un proceso donde prime el interés y la motivación por

aprender un segundo idioma a través del juego, para la ampliación de su vocabulario el cual le permita comunicarse de una forma más efectiva y que por consiguiente trascienda para sus estudios superiores; podemos hablar de sembrar bases fuertes para un futuro en lo que respecta a el aprendizaje de una segunda lengua.

Palabras claves: Gamificación, estrategia, didáctica, aprendizaje, vocabulario.

Abstract

The prevailing need to learn new languages in a world that is constantly advancing and changing in the different contexts in which the individual develops has become one of the greatest challenges in education today, the different strategies in use for learning a new language, every day they demand a greater study and dedication so that the learning obtained through these, is assimilated and executed by the students in an adequate way over time.

The different strategies that classrooms take on a day-to-day basis, based on the traditional formalism of teaching in a monothematic and linear way, would be seen as one of the constant arguments that negatively influence the genuine development of a second language in students. primary school; Therefore, it lacks diversity and although it is true that it is difficult to learn a new language, it is also a fact that the motivation which the product is presented to consumers, in this case the students, will be decisive in achieving the objectives. proposed, given that little exposure or lack of knowledge of the language will lead to learning in endless gaps, which are passed from course to course.

The theme of this article is focused on knowing gamification as a didactic strategy for learning a basic vocabulary of the English language; attending to the needs and expectations of the children in a process where interest and motivation to learn a second language prevail.

Keywords: Gamification, strategy, didactics, learning, vocabulary.

1. Introducción

¿Cómo implementar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de vocabulario básico en inglés?

Sin duda alguna es importante la implementación de nuevas estrategias como la gamificación en un mundo que avanza con rapidez y en la que los estudiantes viven la constante necesidad de aprender lo que el medio le ofrece y de esta manera de desarrollar en ellos una mayor auto eficiencia al permitirles alcanzar objetivos propuestos con el docente de aula, es entonces donde convergen diversas teorías que apoyan dicho pensamiento y tomando lo dicho por Gonzalo Abio Universidad e Federal de Alagoas Brasil, en su artículo el modelo de flujo y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras, cita lo siguiente: *“el modelo de flujo tomado de la teoría Csikszentmihalyi, propone la existencia de una experiencia óptima de aprendizaje debido a un estado cognitivo-emocional personal; inducido por el equilibrio entre el desafío y las habilidades en las tareas lingüísticas presentadas.”* De este modo toma fuerza la necesidad de las experiencias significativas para el desarrollo de las habilidades propuestas para el aprendizaje de un nuevo idioma, de la misma forma convergen la cognición y la emoción por el logro de los distintos objetivos planteados. Después de plantear la problemática, es indispensable mencionar los aspectos por los cuales se hace necesario buscar una estrategia didáctica, mediante el uso de la gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de vocabulario básico en inglés. Una gran limitante en el aprendizaje de una segunda lengua es la falta de vocabulario y lamentablemente esta falla se presenta en la gran mayoría de los colegios públicos de Colombia, llegando los estudiantes a la básica secundaria con esta gran falencia.

Una de las causas más puntuales que conlleva a esta problemática es la falta de un modelo de enseñanza dinámico que lleve al quebrantamiento de esquemas de enseñanza tradicional, ya que esta enseñanza de vocabulario se da mediante listas de vocabulario y repetición sin ningún tipo de significado, esto ligado a la escasez de docentes calificados y con experiencia que puedan brindar un aprendizaje significativo en la básica primaria de una segunda lengua. Otro aspecto muy relevante a mencionar, es la falta y diseño de recursos didácticos, materiales como textos, tecnología y recursos audiovisuales que propendan por el buen desarrollo de la asignatura y logren tener en los estudiantes el resultado que se busca a la hora de enseñar un nuevo idioma. Sumado a ello existe una falta de exposición a la segunda lengua donde los estudiantes puedan poner en práctica los diferentes conocimientos obtenidos en el aula de clases, también es importante mencionar que las barreras culturales y la falta de motivación contarían como otro de los tantos limitantes a la hora del aprendizaje del idioma inglés es las instituciones educativas de carácter público. De esta forma para el estudio en curso se hace énfasis en los siguientes aspectos teniendo como eje central la importancia de la ejecución de la gamificación dentro de las aulas de clase.

En primer lugar, la gamificación se toma como una estrategia educativa que ocupa elementos y principios del juego, para incentivar el aprendizaje de un nuevo idioma en los estudiantes; planteado de esta forma en el contexto educativo la gamificación se convierte es una herramienta valiosa para el logro de los objetivos propuestos; así mismo se encuentra en la gamificación una forma diferente y diversa de utilizar el juego y actividades interactivas para que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido, buscando siempre en ellos mejorar su retención, comprensión y apropiación de una segunda lengua.

La gamificación en el ámbito educativo se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Kapp, 2018). Por ende, la gamificación como estrategia didáctica se convierte en una herramienta que permite a los estudiantes motivarse en el aprendizaje de una segunda lengua, mediante una actividad que todo niño disfruta el juego, pero desde un enfoque pedagógico con sentido y objetivos, en otras palabras, aprender mientras se divierten.

Deterding (2012) afirma que "los juegos pueden ser experiencias poderosas, aprovechando tanto la motivación como el compromiso". El juego se convierte en una nueva oportunidad de aprendizaje para los estudiantes generando en ellos diversas competencias sociales que le permiten formar y vivir experiencias de aprendizaje significativo. La gamificación siempre ha estado al servicio de la educación desde las propias experiencias de cada individuo forjando en él interés y determinación mediante una competencia sana y dinámica.

Limongi (2018), expresa que “La gamificación puede ser aplicada en distintos entornos”. Esto brinda la posibilidad de tomar ventaja de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que permite ser ejecutada en cualquier entorno, no siendo la enseñanza de una segunda lengua la excepción, esto permite generar un cambio motivador hacia el aprendizaje llevando a los estudiantes a un interés más genuino por lo que están aprendiendo. La gamificación conlleva a la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica del aprendizaje en el interior del aula. Por otra parte, también dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos mediante una dinámica motivadora.

Arnold (2014) considera la gamificación como una propuesta seria y se trata de transformar el espacio educativo no sólo como un escenario de diversión, sino como un espacio educativo eficiente donde se estimula la productividad y la investigación creativa entre los estudiantes. Además de dinamizar la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua, la gamificación conlleva al desarrollo de otras competencias fundamentales en la formación de cualquier individuo, como la proactividad académica generando cambios en el pensamiento crítico de los estudiantes.

La metodología propuesta se aplicó a la línea temática de investigación del presente artículo, la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Una vez definido el problema a investigar, se consultaron diferentes fuentes de información, entre tesis de maestrías y artículos científicos mediante el motor de búsqueda Google académico, realizando en ocasiones lecturas topológicas y profundas, para las referencias bibliográficas. Los documentos encontrados fueron organizados y analizados según su nivel de aporte a la investigación categorizándolos en los más y menos relevantes para la investigación. También se indica su actualidad en la línea investigativa a estudiar.

Con el fin de sustentar la información recolectada para los lineamientos del proceso de investigación y poder conocer la importancia de la gamificación como una estrategia de innovación dentro de los procesos de aprendizaje de una segunda lengua en la educación actual; nos referimos a diversos constructos teóricos que avalen la importancia de la gamificación como estrategia necesaria para la enseñanza a través del juego, la didáctica y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

2. La gamificación

2.1 ¿Cuáles son los aspectos a tener en cuenta para la aplicación de la gamificación como una estrategia de enseñanza dentro del aula?

La gamificación es una estrategia educativa que puede tener un impacto positivo en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de diferentes grados, que pertenezcan a zonas con ciertas limitantes para el desarrollo de una clase; pues al ser el juego una estrategia diversa permite incorporar materiales del medio para la creación de espacios de aprendizajes, por ejemplo: tarjetas de puntos, fichas, dados, tableros de juegos de mesa, carteles, crayones, hojas, temperas o recompensas tangibles (stickers, dulces); cualquier tipo de material que se pueda adaptar a las necesidades y con los cuales la institución cuente. De esta forma el docente irá desarrollando habilidades al unir elementos del juego y desafíos en el aula de clases para crear entornos de aprendizajes más atractivos que se adapten al nivel de habilidad y necesidades de cada estudiante; lo que puede ayudar a garantizar que los estudiantes de escuelas públicas tengan acceso a mejores oportunidades y de forma más efectiva. Para Borrás-Gene, O. (2022) “uno de los principales objetivos de la gamificación es introducir y mantener al sujeto dentro del círculo mágico, y que tenga la sensación de vivir una experiencia de juego. Pero no solo consiste en jugar y divertirse, debe tener un fin, aunque para lograrlo uno se divierta. Por lo tanto, tiene objetivos, reglas, una retroalimentación/feedback y los elementos propios de los juegos.” (p.42-43) En su libro introducción a la gamificación o ludificación, el autor plantea la importancia del juego dentro los ámbitos formales; así como la importancia de la motivación en las

tareas a desarrollar, con la finalidad de lograr los objetivos planteados y que los participantes se involucren en el proceso. Este trabajo presentado por Borrás es de gran importancia para la búsqueda del arte que fundamenta la importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje y el gran impacto que esta genera en los educandos.

Cantillo-Lozano, M y Díaz-Pardo, C. (2021). En una de sus conclusiones resaltan que el juego resulta altamente motivador para los estudiantes, por lo tanto, es una buena opción integrar lo cognitivo y lo lúdico mediante un juego interactivo, pues la motivación fue muy importante en el desarrollo de la estrategia, ya que el docente debe implementar estrategias y normas que ayuden a despertar el interés e impulsen al estudiante al alcance de una meta que él debe asumir inicialmente como una meta personal y benéfica para su crecimiento académico. Los videojuegos suelen servir de entretenimiento y diversión, por lo que resultan ser una de las cosas que mayor acogida tiene entre niños y adultos, más si vienen cargados de gráficos de alta calidad y efectos de sonido casi reales, y es por la misma afición que los nuevos productos han ido evolucionando de manera que brindan una mejor experiencia a los usuarios; pero lo que hace unos años no se llegó a pensar es en las otras características y ventajas que puede ofrecer el uso de estos ambientes en diferentes contextos: Observación, concentración, motricidad, capacidad mental, lógica, entre otras mediante el juego (González M. , 2014).

Medina, C. J. P. (2006). Motivación interna y rendimiento académico de los estudiantes de inglés de la ULA Táchira. *Acción pedagógica*, 15(1), 64-73. En este estudio, se toma como relevante los aportes del modelo Williams y Burden (1997), en donde las metas de aprendizaje trazadas por el individuo y la actitud que tome frente a ellas tiene una gran influencia en la determinación del aprendizaje de una segunda lengua. En la mencionada investigación se habla de que la motivación es proveniente de dos factores: los factores internos o lo que llamaríamos motivación intrínseca y los factores externos motivación extrínseca; la primera está directamente relacionada con las necesidades de aprendizaje en ellas priman el interés, la curiosidad, la pasión, el deseo de aprender como un interés personal, esta motivación está muy ligada al crecimiento personal, metas y desafíos personales; mientras que para la externa está relacionada con lo que se pueda recibir al realizar una actividad, en este caso hablaríamos factores externos como reconocimiento, premios, calificaciones, puntos entre otros elementos y está ligada a la competencia y al mejoramiento del individuo en las respectivas tareas que emprende, en este caso en su motivación para aprender un nuevo idioma. Este es un estudio que llama la atención, puesto que muestra lo importante que es la motivación en el individuo para la consecución de sus objetivos; en el caso del aprendizaje de una segunda lengua el

individuo debe mantener la motivación enfocada tanto es su interés interno, como externo y lograr un equilibrio entre ellas para poder aprender el idioma de forma integrada.

El docente será el encargado a través de la gamificación y del juego como estrategia hacer llamativas propuestas que capten la atención e interés de los estudiantes en el aula; para ellos el uso de herramientas como canva, kahoot, quizlet por mencionar algunas serán de gran contribución para la creación de espacios donde se mezclen las nuevas tecnologías, el aprendizaje de un nuevo idioma y el uso de la gamificación como recurso pedagógico e innovador en el aula de clases.

Por otro lado, un elemento de gran aporte para este artículo es el trabajo presentado por Arias, L. B. (2015). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 8(2), 341-371. “Keller (1984, citado por Ellis, 1994) presenta el interés como uno de los elementos principales de la motivación, y lo define como «una respuesta positiva al estímulo basada en la existencia de estructuras cognitivas de tal manera que la curiosidad del aprendiz se estimula y se mantiene» (p. 515). En este sentido vale la pena destacar la importancia del trabajo docente, de manera que el estudiante se sienta atraído y motivado a aprender. Kruglanski (1975), citado por Bañuelos (1990), establece que “cuando se está comprometido con la tarea como tal se busca dominar el conocimiento, se aprende en las oportunidades que se presentan; el aprendizaje es libre, placentero y se convierte en un atributo endógeno”. La gamificación en el aula de clases se presenta entonces como una estrategia llamativa para incentivar la motivación de los estudiantes, los múltiples elementos para trabajar una clase desde el ámbito lúdico es presentada como herramienta positiva para el aprendizaje del inglés, por tanto se expone la posibilidad de variación en el aprendizaje a través del juego y la importancia de la dinámica del aula para los procesos de aprendizaje y relación que pueden ser significativos en los estudiantes; pues si bien es cierto el docente podrá crear escenarios y oportunidades para presentarle una clase a sus estudiantes, este también junto a ella debe presentársela de manera atractiva y creativa con la finalidad de buscar lo planteado anteriormente un conocimiento libre y placentero. Por tanto “la motivación integrativa relacionada con el aprendizaje de la lengua extranjera, típicamente implica la adquisición exitosa de una amplia gama de registros y de pronunciación muy parecida a la nativa (Finegan, 1999, citado por Norris, 2002). Benson (1991, pp. 34-38) sugiere que un enfoque más apropiado al concepto de motivación integrativa en el contexto del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera sería la idea de que representa el deseo del individuo de hacerse bilingüe y bicultural a la vez. Es decir, el individuo adapta la cultura del idioma extranjero a su propia realidad y la integra a su forma de ser y de pensar. De este modo Gardner (1982), en su modelo socio-educativo, identificó una serie de factores que se interrelacionan

en el aprendizaje de un segundo idioma. Estos factores son el entorno social y cultural, las diferencias individuales del alumno, el entorno o contexto en el que tiene lugar el aprendizaje y los resultados lingüísticos. El medio social o cultural se refiere al ambiente en el cual un individuo se encuentra, determinando así sus creencias acerca de otras culturas y de otros idiomas”.

La motivación integradora propuesta anteriormente aplicada en los conductos del trabajo gamificado, presenta varias ventajas para alcanzar los objetivos propuestos dentro del compromiso que se desea desarrollar con los estudiantes en aras de conseguir la ampliación del vocabulario básico de una segunda lengua, la combinación de motivaciones internas y externas pueden llevar a los estudiantes a:

- ✓ Mejores prácticas de vocabulario.
- ✓ Exposición a la cultura y lenguaje de la lengua que se quiere aprender; mayor relación social y cultural.
- ✓ Un mayor grado de satisfacción y bienestar.
- ✓ Así mismo la persistencia en realizar los trabajos asignados tienen una connotación mayor de interés dependiendo mucho del recurso con el que se presente, puede ser tradicional (tableros de puntuación, fichas etc.) o tecnológico (plataformas, foros, revistas digitales etc.).
- ✓ A mayor motivación mayor rendimiento en el aula de clases con las diferentes propuestas presentadas por el docente.
- ✓ Desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la competencia y la diversificación del conocimiento aplicando lo aprendido.
- ✓ Formas de expresión a través de la creatividad, la autonomía y el trabajo en grupo.
- ✓ Consecución de objetivos.

Elementos a considerar de gran aporte para la ejecución de la gamificación como herramienta innovadora y facilitadora de los procesos de habla de una segunda lengua. Ahora bien, como el objetivo principal se centra en la importancia de la gamificación como estrategia de recurso didáctico para el aprendizaje de un nuevo vocabulario y su expansión, es de gran importancia mencionar la teoría narrativa como un medio indispensable en el uso de nuevas palabras y su uso en el contexto escolar y cotidiano.

La teoría narrativa es aquella que se refiere al uso de historias y narraciones con la finalidad de poder transmitir información de cualquier tipo. Para el área de inglés se hace indispensable en la creación de textos cortos, con los cuales los estudiantes puedan poner en práctica lo aprendido, de

esta forma se toma como una herramienta multifacética que tiene el propósito de crear y transmitir lo aprendido en el aula de clases. A través de la teoría de la narración utilizada desde la gamificación se busca que los estudiantes tengan un mayor vocabulario, así como un mejor manejo de la gramática, que es una de las falencias observadas a la hora del aprendizaje de una nueva lengua. De igual forma se busca fomentar en el estudiante la comprensión de habla y escucha, realización de pequeños textos o de juegos y creación de los mismo a través del uso de plataformas y herramientas tecnológicas con la finalidad de una mejor interrelación con el idioma en estudio. Por tanto, tomando lo expuesto por Andrade-Velásquez, M. R., & Fonseca Mora, M. C. (2021). *Navarro (2013) nos da a conocer los beneficios de implementar storytelling en las clases de inglés, siendo la narración de historias una de las técnicas más utilizadas en el aula desde Educación Infantil y en clases de lengua extranjera con resultados muy positivos. EL storytelling es el acto de transmitir relatos repletos de emociones valiéndose del uso de las palabras o las imágenes. En este sentido, Rodríguez y Gómez (2017) mencionan que la enseñanza del inglés como segunda lengua y el uso de la tecnología en la enseñanza aportan calidad a la educación y que actualmente ambas convergen en el aula. Según Li (2005), al integrar la tecnología en la enseñanza de una lengua extranjera, se pasa de un paradigma del aprendizaje conductista a uno constructorista. De esta manera, en el aprendizaje del siglo XXI se conjugan el uso de las TIC y las nuevas metodologías de la enseñanza. Tratando de conjugar nuevos espacios de creación de nuevos vocabularios y en la búsqueda del desarrollo integral de habla, escucha y escritura de las mismas para el desarrollo de la nueva lengua, se habla de las narrativas transmedia utilizadas como recursos para realizar actividades donde se desarrolle un mejor producción por parte del estudiante a través de imágenes, lecturas de historias, role-play entre otras actividades que mejoren la exposición del individuos hacia lo que se desea aprender; con ello el docente busca una mayor comprensión, motivación, enseñar palabras y estructuras relacionadas con el idioma y también hace que el aprendizaje sea más divertido. Se habla de las narrativas transmedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras dado que “Las Narrativas Transmedia (NT) pueden entenderse como una historia explicada desde diferentes perspectivas según el medio de comunicación empleado”. El uso de la narración en el aula de lenguas extranjeras no es nuevo; las prácticas transmedia promueven la multialfabetización, es decir, implican el desarrollo de una nueva práctica pedagógica que se centra en el desarrollo de un metalenguaje que comprenda los diferentes canales multimodales y comunicativos. El proponer la Transmedia storytelling como estrategia didáctica para la enseñanza de idiomas no significa una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino que implica un aprendizaje en un mundo narrativo que abarca*

diferentes medios y la comprensión de los diferentes tipos de lenguaje. Andrade-Velásquez, M. R., & Fonseca Mora, M. C. (2021)

La importancia de la teoría narrativa dentro del presente artículo está centrada en la necesidad de convertir espacios simples del aula, en otros en los cuales el estudiante desarrolle su mayor potencial y que para ellos cuente con una gama amplia de posibilidades que le faciliten el trabajo.

El docente en su rol de director del proceso se apoya en la gamificación de estos elementos para la producción de vocabulario y el trabajo diverso. Pues no solo se debe enfocar en una lista de palabras específicas, sino que a través de las herramientas gamificadas los estudiantes se motiven a construir y pasar de lo simple a las construcciones de un amplio vocabulario y por qué no a la construcción de textos pequeños.

En concordancia con los distintos estudios que se han tomado como sustentación para la realización de este artículo, llama mucho la atención los aportes desde la parte lúdica que se proyecta como ayuda para la realización de la gamificación dentro del aula. Se plantea el juego como una aproximación innovadora en el proceso de aprendizaje con la cual se busca mayor creatividad, mayor atractivo para las tareas y un entorno de aprendizaje más relajado y motivador en donde el estudiante desarrolle capacidades y habilidades de una segunda lengua a través de distintos juegos. Los beneficios del enfoque lúdico para trabajar la gamificación en los contextos educativos y mejorar las experiencias de aprendizaje en el aula hace referencia a lo planteado por Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. *El enfoque lúdico se entiende como todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. De allí que, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de la LE. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (p.20).* La fundamentación de lo lúdico en los contextos

educativos podría llamarse una base fundamental en la creación de espacios que busquen el reconocimiento de una segunda lengua con la que se pretenda trabajar y lograr mejores objetivos durante el desarrollo de las distintas clases, los estudiantes a través del juego podrán explorar diferentes formas de aprendizaje, competitividad, trabajo grupal y el desarrollo de su autonomía en el aprendizaje de palabras para la ampliación del vocabulario de inglés. Sin duda alguna, esta herramienta del juego a través de una buena ejecución de gamificación pasaría de ser un espacio de diversión a uno completamente formal de aprendizaje en donde el estudiante podrá mostrar un mayor interés al tiempo que mide cuanto va aprendiendo a través de las diferentes clases que se implementen con dicha estrategia, en palabras de Uberman y De Borja (1998), *El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico (p. 156). De las palabras de Uberman y De Borja se desprende que la escuela debería incorporar esta práctica que favorece el desarrollo integral de los niños, no solo en la LE sino en las demás áreas. Y es que aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, es una variación de las rutinas lingüísticas escolares que favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado, idóneo para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas hacia el uso de la LE. Es así como se ve el juego como un elemento potenciador del aprendizaje, por medio del cual se fomenta la motivación haciéndolo un enfoque atractivo y divertido y con ellos los estudiantes tendrán:*

- ✓ Facilidad de interacción de los estudiantes con sus compañeros y con el docente.
- ✓ Aumenta la retención, pues por medio del juego los estudiantes podrán recordar más fácilmente los temas explicados en clase.
- ✓ Desarrolla la creatividad e imaginación de los estudiantes con lo cual ellos podrán tener una mejor producción en el aula.
- ✓ Facilita la comprensión de temas que para los estudiantes se presentaban difíciles o poco fáciles de comprender.
- ✓ Juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

- ✓ Aprenden de los errores, a través del juego los estudiantes encuentran una forma sencilla de aprender de los errores, sintiendo menor temor a equivocarse en las rutinas de aprendizaje de un nuevo vocabulario.
- ✓ Aprovechamiento de los espacios de creación tecnológica por medio del juego para lograr un aprendizaje interactivo y más llamativo.

Respecto a lo anterior se hace indispensable la preparación con anterioridad de las diferentes temáticas de manera organizada y estructurada teniendo siempre en cuenta los objetivos que se quieren lograr por parte del docente, con el fin de evitar caer en la superficialidad y perder el camino correcto de lo que se quiere lograr al gamificar el juego en el aula de clase.

1.3 Cuáles son los retos encontrados en el desarrollo de la gamificación como estrategia dentro del aula?

Si bien hemos hablado sobre la importancia de una educación diferente enfocada en el dinamismo de las herramientas que faciliten un proceso de enseñanza - aprendizaje, no podemos omitir el hecho de que se pueden encontrar diferentes retos a la hora de su aplicación y que es válido tenerlos presentes con el único objetivo de no caer en ellos y poder ejecutar de manera satisfactoria las herramientas gamificadas en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de primaria es así como entre las dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula, tenemos:

- ✓ Docentes y estudiantes que caen en el “exceso de juego”, aunque varios autores lo describen como una desventaja de la gamificación, existen otros que sugieren el saber controlar este tipo de actividades por medio de una planificación eficiente en el contenido académico. (Checa V 2021) la gamificación debe ser siempre la herramienta de enseñanza del docente y la herramienta de aprendizaje para el estudiante, sin caer en superficialidades que más tarde puedan llevar al no cumplimiento de los objetivos, así bien se hace necesario el diseño y la organización de las actividades planeadas y que serán trabajadas durante el desarrollo y aplicación de la estrategia.
- ✓ Para el caso de zonas rurales donde la tecnología es deficiente y en varias regiones nula, la utilización de TICS para implementar herramientas gamificadas en el aprendizaje de una segunda lengua se torna con una mayor dificultad, pues si bien es cierto que existen diversas formas de trabajarla con materiales del medio acudiendo a la recursividad, no se puede obviar la importancia de las herramientas tecnológicas en la funcionalidad del aprendizaje inglés, viéndolo de esta forma los estudiantes podrían perderse de trabajar con herramientas como Moodle o disfrutar de plataformas de comunidades y foros de habla inglesa en donde ellos tengan una mayor exposición al idioma y lo que demande en ellos exigencias de compromiso e interés en buscar y ahondar la

inmensa paleta de herramientas con las que cuenta la tecnología para su conocimiento; pues para el caso de Colombia es de anotar que lo planteado por el presidente de la república a través de un decreto citado a continuación: *El presidente de la República, Iván Duque, firmó el Decreto 825 del 8 de junio de 2020 que permitirá llevar mayor infraestructura para brindar cobertura de servicios de telecomunicaciones en las zonas rurales más alejadas del país, a través del modelo de obligaciones de hacer. este modo, las personas que viven en el campo y aún no cuentan con conectividad podrán acceder a ella y comenzar a disfrutar de los beneficios que trae el Internet: los estudiantes de las áreas rurales consultarán sus tareas en línea, la comunidad estará en constante comunicación Gracias a la firma del decreto y de acuerdo con lo dispuesto en el Plan Nacional de Desarrollo y en la Ley 1978 de 2019, los proveedores de redes y servicios de telecomunicaciones y operadores postales podrán ejecutar proyectos para el beneficio de las comunidades más vulnerables que aporten al cierre de la brecha digital y fortalezcan la capacidad regional. Como lo estipula la Ley 1978 de modernización del sector TIC.*

Teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario el uso de los recursos y herramientas digitales para la aplicación de pruebas gamificadas en las aulas de clases con el fin de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

- ✓ Otro de los desafíos que se pueden encontrar en esta implementación de la lúdica para el aprendizaje de una segunda lengua, es la resistencia al cambio; puesto que algunos estudiantes y aun así docentes pueden resistirse al uso de la misma si no están familiarizados con ella. La tradicionalidad aprendida a través de los años forma en ellos una barrera y el miedo a: ¿cómo se va a ejecutar?, miedo a las herramientas a utilizar, incluso miedo a la participación y exposición para ser calificados a través de ejercicios como puntuación o recompensas, entonces es aquí un punto importante para resaltar y es el trabajo del docente que está orientando el proceso desde la motivación para llevar a cabo sus ejercicios, pues de ello dependerá la adaptación este nuevo estilo de aprendizaje con sus estudiantes.
- ✓ Definido por el Ministerio de educación Nacional como *el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional*. Se hace necesario tener en cuenta el currículo a la hora de la ejecución de programas de gamificación en las instituciones educativas, dado la importancia del desarrollo de las herramientas planeadas dentro de los procesos y metodologías del plan educativo de cada institución, por ende es indispensable la revisión del mismo para que permita la adaptación de

estrategias gamificadas en el aula de clases en pro de la consecución de objetivos de mejoramiento para el habla de una segunda lengua como lo es inglés.

El presente artículo toma la gamificación como herramienta educativa para mejorar el rendimiento estudiantil en la expansión de una segunda lengua, referenciando la importancia de estrategias de motivación y rendimiento a través de la didáctica, en aras de una educación más efectiva y con miras al cambio y al aprovechamiento de los diferentes recursos que se ponen en práctica para el estímulo de estudiantes.

3. Conclusión

La gamificación se convierte en la herramienta educativa innovadora por medio de la cual se pretende generar cambios en el aprendizaje de los estudiantes, demostrando ser efectiva en mejorar la motivación y el aprendizaje de un vocabulario básico del inglés; al incorporar elementos del juego la gamificación busca que el contenido a trabajar se haga más atractivo e interactivo para los estudiantes, lo que se verá reflejado en el desarrollo de diferentes habilidades de habla, escucha, escritura e interpretación de textos en un segundo idioma, sin dejar de lado que esta herramienta lleva consigo un sin número de objetivos no solo en la consecución de la expansión de un vocabulario sino que está ligada al pensamiento crítico, resolución de problemas, el trabajo en equipo y la colaboración; todas estas indispensables para el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo es importante tener en cuenta que la gamificación es una herramienta estratégica que requiere planeación, diseño e implementación de manera minuciosa de los diferentes elementos con los cuales se va a trabajar ya sea desde los más simples hasta el uso de metodologías tecnológicas que impliquen un mayor conocimiento o manejo adecuado de las mismas. Se hace entonces imprescindible dentro del estudio investigativo, identificar las falencias del aprendizaje de una segunda lengua, así como aplicar las actividades gamificadas y consideradas como eje estratégico para la implementación de la enseñanza a través de la didáctica innovadora.

La búsqueda de referencias bibliográficas tiene como objetivo aportar conceptos, resultados y conclusiones de la gamificación (el juego responsable y estructurado como un mecanismo de aprendizaje y motivación), sustentado en diferentes teorías que apoyan el uso de la misma en el ámbito escolar. De igual manera todo lo anterior contribuye a transformar la didáctica escolar en una nueva forma de aprendizaje en la que el juego, la creatividad, la motivación, la estimulación, el aprendizaje autónomo y grupal, le permiten desarrollar al estudiante sus habilidades del vocabulario

básico de inglés, no solo en el aula de clases si no en su desarrollo social, entendiendo a este como una de las bases para su futuro, en el cual es probable que esta herramienta siga mejorando sus enfoques con nuevas tendencias en donde el docente pueda experimentar desde la interactividad educativa para crear entornos de inspiración y desarrollo potencial en los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Andrade Paredes, S. (2022). Gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma inglés. [Tesis de Maestría]. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica. 181 p.
- Andrade-Velásquez, M. R., & Fonseca Mora, M. C. (2021). Las narrativas transmedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Andrés Alexander Cáceres Cagpat (2021) Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica.
- Arias Guifo, J y Quevedo Galindo, C. (2021). La Gamificación Como Alternativa Didáctica en la Adquisición de Léxico en Idioma Extranjero Inglés, Para Estudiantes de Sexto Grado de Educación Básica Secundaria. Universidad de Santander.
- Arias, L. B. (2015). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 8(2), 341-371.
- Bettin Arrieta, Y, Campo Fuentes, R, Montes Reyes, I y Montiel Aruachán, M. (2021). Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en Gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria la Institución Educativa Marceliano Polo en Cereté - Córdoba. Universidad de Cartagena.
- Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.

- Cantillo-Lozano, M y Díaz-Pardo, C. (2021). Estrategia de Gamificación Para la Enseñanza de Vocabulario en inglés en el Grado Tercero de Primaria. Universidad de Santander.
- Contreras_Herazo_Elsy, E y Cuello_Porto_Mónica, M. (2022). La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento del Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Vocabulario en inglés en el Grado Octavo. Universidad de Santander
- David, M. M. (2016). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/369>
- Elizabeth, C. B. D. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en estudiantes de sexto año de educación básica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5009>
- Gissella, V. B. E. (2021, 1 febrero). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2375>
- Hortencia, C. Q. B. (2021, 30 septiembre). Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11559>
- Mauleon Flores, Andrea Montserrat (2021) El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar. Maestría tesis, Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Medina, C. J. P. (2006). Motivación interna y rendimiento académico de los estudiantes de inglés de la ULA Táchira. *Acción pedagógica*, 15(1), 64-73.
- Patricio, M. C. R. (2018). Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio.
- Yazmín, G. O. (2021, 21 noviembre). El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay. <https://hdl.handle.net/11227/14583>