

Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica

Yenny Yadira Caraballo Padilla¹

yennycaraballo.est@umecit.edu.pa

<https://orcid.org/0000-0003-1467-2214>

Universidad Metropolitana
de Ciencia y Tecnología (UMECIT)
Panamá

RESUMEN

Los constantes cambios en el sistema educativo impulsan a los docentes a generar transformaciones metodológicas y didácticas para dar respuesta a las demandas sociales y tendencias emergentes, para tal efecto, concentran sus esfuerzos por mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de la búsqueda y aplicación de propuestas pedagógicas innovadoras en el aula. El artículo tiene como propósito principal realizar un análisis exhaustivo de literatura científica sobre la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del inglés, con el fin de analizar y evaluar su efectividad como estrategia educativa, identificar las mejores prácticas y proporcionar recomendaciones para su implementación exitosa en el aula. Se realiza una exploración de investigaciones y estudios previos para analizar diversas fuentes académicas y literatura especializada entre ellos tesis doctorales, artículos indexados, libros y repositorios de diferentes universidades para comprender cómo la gamificación ha sido implementada en entornos educativos para mejorar el proceso de enseñanza del inglés como segunda lengua promoviendo un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador para los estudiantes. Entre los hallazgos más importantes se destaca que la gamificación puede transformar el proceso de enseñanza del inglés, convirtiéndolo en una experiencia divertida y atractiva para los estudiantes mediante el uso de juegos, desafíos, recompensas y competencias, con el objetivo de fomentar la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo. Además, se analizan los beneficios de la gamificación en el aprendizaje del inglés, entre los que se incluyen el aumento de la motivación, la participación activa, el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas, y la promoción de un enfoque más activo y participativo en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: *gamificacion; enseñanza; aprendizaje; inglés; competencia comunicativa*

¹ Autor Principal

Educational gamification and its impact on teaching and learning english: an analysis of scientific literature

ABSTRACT

The constant changes in the educational system drive teachers to generate methodological and didactic transformations in order to respond to social demands and emerging trends. For this purpose, they concentrate their efforts on improving the teaching and learning processes through the search and application of innovative pedagogical proposals in the classroom. The main purpose of this article is to conduct a comprehensive analysis of scientific literature on gamification in the teaching and learning of English, in order to analyze and evaluate its effectiveness as an educational strategy, identify best practices, and provide recommendations for its successful implementation in the classroom. An exploration of previous research and studies is carried out to analyze various academic sources and specialized literature, including doctoral theses, indexed articles, books, and repositories from different universities, in order to understand how gamification has been implemented in educational environments to improve the English teaching process, promoting a stimulating and motivating learning environment for students. Among the most important findings, it is highlighted that gamification can transform the English teaching process, making it a fun and engaging experience for students through the use of games, challenges, rewards, and competitions, with the aim of fostering active participation, collaboration, and autonomous learning. Furthermore, the benefits of gamification in English learning are analyzed, including increased motivation, active participation, the development of language and communication skills, and the promotion of a more active and participatory approach in the learning process.

Keywords: *gamification; teaching; learning, English; communicative competence*

Artículo recibido 20 junio 2023

Aceptado para publicación: 20 julio 2023

INTRODUCCIÓN

Actualmente los procesos de globalización y los avances en los diversos campos científico, económico, tecnológico, social, cultural y educativo han suscitado el dominio de una lengua extranjera como medio de comunicación internacional y de acceso a diferentes oportunidades laborales, estudiantiles y de desarrollo personal en un mundo interconectado.

En consecuencia cada vez más se acrecienta la necesidad de estudiar a nivel mundial el idioma inglés, evidencia de ello lo manifiesta el EPI 2022 F (English Proficiency Index) en el ranking de clasificación mundial del dominio quienes demuestran que desde el 2017 Colombia viene ubicándose en niveles de competencia bajo y muy bajo. En el año inmediatamente anterior la participación fue de 2.2 millones de colaboradores en 11 países y regiones, así los resultados de aprendizaje posicionan a Colombia en un nivel de aptitud bajo situándolo en el puesto 77 de 111 países.

Estos resultados concuerdan con los obtenidos en las pruebas Saber aplicadas por el Icfes en el período 2019-2021 en la IED Tisquesusa del municipio de Susa Cundinamarca, escenario de investigación en el que se adelanta la tesis doctoral y de la cual se deriva el presente artículo que analiza las variables de gamificación, enseñanza y aprendizaje del inglés. Dichos resultados dan cuenta que la mayoría de estudiantes alcanzan escasamente los niveles –A1, A1 y A2 establecidos por el Marco Común Europeo, situación que indica que desde la educación primaria, los educandos continúan su proceso escolar con deficiencias conceptuales, gramaticales y de expresión oral y escrita, lo cual afecta sus puntajes en las pruebas Saber y por consiguiente, los niveles de competencia requeridos.

Lo anterior pone en evidencia que el bajo nivel de aprendizaje del inglés es un fenómeno que se observa con insistencia, por ello surge la necesidad de abordar el tema desde el campo de la enseñanza y el aprendizaje. El objetivo de este artículo consiste en llevar a cabo un análisis exhaustivo de literatura científica acerca de la gamificación en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del inglés con el propósito de analizar y evaluar su efectividad como estrategia educativa, así como identificar las mejores prácticas que la respaldan. Además, se busca proporcionar recomendaciones precisas y prácticas para su implementación exitosa en el entorno del aula, de modo que permita mejorar la experiencia de aprendizaje del inglés y promover un mayor compromiso y motivación por parte de los estudiantes.

Es preciso observar que el déficit en el aprendizaje del inglés es una problemática internacional, nacional

y local la cual debe ser atendida con prioridad ya que es relevante por las siguientes razones, primero porque el inglés es considerado el idioma global de los negocios, la tecnología, la ciencia y la comunicación internacional, en segundo lugar, dado que en muchos campos profesionales, tener habilidades sólidas en inglés es un requisito fundamental para comunicarse eficazmente con personas de otros países y aumenta las perspectivas de empleo y promoción laboral. Así mismo, destacar que el inglés es primordial en los estudios superiores ya que muchas universidades y programas académicos de calidad en todo el mundo requieren un nivel competente de inglés para ingresar, por consiguiente, si los estudiantes tienen bajos resultados en inglés, pueden limitar sus opciones de educación superior y oportunidades de becas.

Aunado a lo anterior, hoy día la mayor parte del conocimiento académico y científico aparece publicado en inglés, por tal razón, quienes tienen dificultades para entender y acceder a estos recursos, se les puede dificultar el desarrollo de sus habilidades y conocimientos en diversas disciplinas. Igualmente el inglés es el idioma más utilizado en las relaciones internacionales y los intercambios culturales, esto conlleva a que los estudiantes deben comunicarse eficazmente en inglés para poder participar en conferencias, eventos y colaboraciones internacionales. Por último, dominar un segundo idioma, es un logro personal que fomenta el crecimiento individual y la confianza, puesto que aprender inglés puede abrir la puerta a nuevas experiencias, culturas y formas de pensar, lo que enriquece la vida de las personas.

Por lo tanto, para abordar el problema del escaso nivel de habilidad en el idioma inglés, es importante implementar estrategias educativas efectivas, como mejorar la calidad de la enseñanza, proporcionar recursos adecuados, fomentar la práctica oral y escrita y brindar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten. También es esencial motivar a los estudiantes, generar interés en el idioma y crear un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor con un enfoque adecuado que les permita mejorar el dominio del inglés y abrir un mundo de oportunidades para los estudiantes. Así la gamificación actualmente es tendencia educativa y según diversas perspectivas brinda importantes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para comprender plenamente la temática abordada en este artículo, resulta necesario realizar una revisión histórica de la gamificación. Es primario tener un entendimiento teórico sólido que enmarque esta temática y permita analizar su evolución a lo largo del tiempo para contextualizar adecuadamente

su aplicación en diferentes ámbitos, incluyendo la educación.

Uno de los enfoques educativos que actualmente promete eficacia e innovación en el aula es la gamificación definida por diversos autores. Desde la perspectiva de Según Kapp (2012) es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9). Deterding, et al., (2011) definen la gamificación como “el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para lograr que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador”, por su parte, Dicheva et al., (2015) considera que al ser usada en la educación puede convertirse en una estrategia de aprendizaje motivadora en tanto que busca comprometer a los estudiantes debido a su capacidad para trabajar las competencias del currículo. En línea con lo expuesto anteriormente, la comprensión teórica que rodea el tema abordado en este artículo se basa en las afirmaciones de Guarín (2021) quien expone que la gamificación surgió como un método estructurado de motivación en los Boy Scouts a principios del siglo XX, implementando un sistema de actividades y recompensas tangibles. A lo largo del tiempo, se expandió su aplicación en diferentes sectores, como el mercantil y el laboral, a través de programas de fidelización que premiaban la lealtad de los clientes.

El término "gamificación" fue acuñado en 2002-2003 por Nick Pelling, quien destacó la importancia de trasladar la diversión y emoción de los juegos al mundo real. Desde entonces, ha ganado popularidad y ha sido utilizado en áreas como el marketing, la industria de los videojuegos, el ámbito corporativo, la salud pública, el contexto ambiental y la educación.

En la actualidad, la gamificación se utiliza para atraer y retener clientes a través de programas de fidelización, motivar a los empleados mediante recompensas y aumentar la productividad. También se emplea en la promoción de hábitos saludables, la conservación del medio ambiente y la mejora de la experiencia de aprendizaje en el ámbito educativo.

Para ampliar el conocimiento sobre la introducción de la gamificación en la educación, es importante destacar que Malone (1980) fue uno de los primeros profesores en relacionar la gamificación con el aprendizaje en las aulas. Realizó estudios sobre la motivación que demostraron que la combinación de videojuegos y elementos educativos generaba experiencias de aprendizaje más divertidas, conocidas como "edutainment". No obstante, el concepto de gamificación que se utiliza actualmente se atribuye a

Nick Pelling, un británico que en 2003 acuñó el término "gamification" y lo difundió para describir el entorno cultural del juego. Este término se considera una revolución que ha introducido cambios significativos en la sociedad.

En pocas palabras, la gamificación en educación es una metodología innovadora que utiliza elementos y mecánicas de los juegos para potenciar el aprendizaje en los estudiantes que permite crear un ambiente motivador y participativo para promover el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, ofrece una forma creativa y efectiva de involucrar a los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa.

METODOLOGÍA

Este artículo se desarrolla desde un enfoque cualitativo, el cual se define como “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos”. (Hernández et al., 2014, p. 132). El tipo de investigación planteada es descriptiva dado que se detallan los resultados del análisis de literatura científica planteado desde el análisis reflexivo, este tipo de investigación de conformidad con Hernández et al (2014) tiene como objetivo principal describir y analizar las características, comportamientos y fenómenos de un determinado grupo, población o situación. Se centra en recopilar información detallada y precisa sobre variables específicas, sin buscar explicar o establecer relaciones de causalidad entre ellas. Este tipo de investigación ha permitido describir los hallazgos producto del análisis de literatura científica y documental efectuado para examinar la gamificación y su impacto en las aulas especialmente en la enseñanza y aprendizaje del inglés.

El método de investigación empleado en el marco de este artículo es la hermenéutica, la cual implica un método específico para la comprensión de textos, que “es, en sentido general, el estudio de la comprensión y de la interpretación, y en sentido particular, la tarea de la interpretación de textos” (Palmer, 1969 citado por Hermida y Quintana, 2019, p. 56). La hermenéutica otorga preponderancia y estatuto científico a la investigación bibliográfica, refiriendo un método de interpretación que se utiliza para comprender textos, discursos, símbolos y fenómenos culturales en general y se basa en la premisa de que los textos y los fenómenos culturales son portadores de significado y que ese significado puede ser interpretado y compuesto por los seres humanos.

En relación a las técnicas e instrumentos de recolección de la información empleados en el desarrollo de este artículo, es destacable la revisión bibliográfica y documental e implica la revisión de diferentes artículos científicos en fuentes como Science, Eric, Google académico, Redalyc y repositorios de diferentes universidades que han permitido enriquecer a nivel general este documento. La segunda herramienta empleada es la matriz de triangulación de la información que de acuerdo con (Rodríguez, Pozo & Gutiérrez, 2006, p.1) citados en Aguilar & Barroso (2015) “es una técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos (triangulación analítica) con un mismo objetivo puede contribuir a validar un estudio y potenciar las conclusiones que de él se derivan”(p. 74). Esta matriz es una técnica de análisis de datos que permitió la confrontación de la información recopilada, contrastando diversas visiones comparativas a partir de los datos adquiridos por el investigador. Esta técnica favorece el análisis de la información recopilada teniendo como población 20 documentos entre artículos académicos, libros y tesis doctorales que de manera integral favorecen el desarrollo de la gestión del conocimiento en relación a las categorías de análisis abordadas.

Respecto a los criterios de inclusión y exclusión se consideran elementos clave en este análisis de literatura científica ya que permitieron establecer la selección o rechazo de los estudios consultados. En primer lugar, se tuvieron en cuenta como criterios de inclusión el idioma de publicación, el año de publicación, la pertinencia temática y la calidad académica del estudio. Por otro lado, los criterios de exclusión abarcaron aspectos como la falta de acceso al texto completo, el año de publicación, la ausencia de datos relevantes, la duplicación de estudios y la baja calidad académica.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Ahora bien, es relevante destacar los resultados del análisis de literatura científica realizado el cual proporciona una visión panorámica acerca del impacto y beneficios de la gamificación en el ámbito educativo específicamente en el desarrollo de habilidades del inglés en el período de los últimos 5 años (2018- 2022) . Las investigaciones elegidas abarcan experiencias en entornos educativos y se presentan categorizadas a continuación:

GAMIFICACION EN EL AULA

La gamificación es considerada en el aula una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al integrar elementos como

desafíos, recompensas y niveles, se crea un ambiente lúdico y participativo que fomenta la colaboración, la competencia saludable y el entusiasmo por adquirir conocimientos. Por su parte, Reyes (2018) expresa que “la gamificación enfocada en la educación apunta principalmente a mejorar la experiencia que vive el estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se plantea en escenarios virtuales o presenciales que propenden a la motivación del estudiante por realizar una o varias actividades” (p. 15) Según Pérez & Gertrudis-Barrio (2021) muestran un conjunto de ventajas que reconocen que “la gamificación en el aula favorece el desarrollo de distintos ámbitos del individuo, fomenta el descubrimiento, la adquisición de contenidos, el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias, la interacción social, el intercambio comunicativo, la expresión de emociones, el esfuerzo personal y el deseo de aprendizaje” (p 221). De la misma manera, Fombona (2022) manifiesta que “entre los rasgos beneficiosos atribuidos a la gamificación destaca claramente la motivación entre el alumnado, y su uso parece consolidado en áreas como la enseñanza de idiomas, la educación física, y las matemáticas” (p.79).

En este mismo contexto, Madero (2022) explica que “la técnica de gamificación está siendo estudiada en diferentes contextos educativos, obteniendo, hasta el momento, excelentes resultados en lo que se refiere a motivación” (p.7). Esta estrategia se puede emplear tanto en aulas virtuales como presenciales y aunque se asocia principalmente con tecnología avanzada, como los videojuegos, sus elementos también se pueden aplicar utilizando herramientas básicas y otros recursos didácticos que permiten el seguimiento de tableros de progreso, puntos e insignias. También vale la pena destacar los aportes de González (2019) quien examinó de manera exhaustiva los conceptos, herramientas y aplicaciones de la gamificación en el ámbito educativo, centrándose en su aplicación práctica en el aula. Se ha proporcionado una definición clara de la gamificación y se ha diferenciado de otros conceptos relacionados, como los juegos serios y los videojuegos educativos. Por otra parte se llevó a cabo un análisis detallado de los elementos fundamentales que deben tenerse en cuenta en el proceso de diseño de la gamificación, incluyendo los diferentes componentes, los pasos necesarios para su diseño y los marcos teóricos que facilitan la planificación adecuada.

Los anteriores estudios permiten comprender que la gamificación en el aula es una poderosa herramienta para promover un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador, donde los estudiantes se convierten

en protagonistas activos de su propio crecimiento académico, por consiguiente, los docentes pueden aprovechar esta metodología para transformar las actividades y contenidos educativos en experiencias interactivas y atractivas, promoviendo el desarrollo de habilidades clave, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En definitiva, la gamificación en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también estimula la creatividad, el pensamiento crítico, la motivación y la autonomía de los estudiantes.

GAMIFICACION, MOTIVACION, TRABAJO EN EQUIPO Y CLIMA DE AULA

La gamificación es una herramienta educativa eficaz que combina elementos de juego y motivación para fomentar el aprendizaje y el trabajo en equipo en el aula. Al implementar estrategias gamificadas, los estudiantes se sumergen en experiencias divertidas y desafiantes que los motivan a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Al enfrentar desafíos, resolver problemas y alcanzar objetivos, los estudiantes desarrollan habilidades clave, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración en equipo.

En concordancia con lo anterior Parra-González et al.,(2020) describe los hallazgos más relevantes obtenidos en su investigación dentro de los cuales resalta que “los estudiantes se sienten participes en su mayoría durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; esto es un elemento esencial para el aprendizaje, ya que cuando los estudiantes están activos, se convierten en los protagonistas principales que construyen su propio aprendizaje, los resultados también indican que los participantes han aumentado sus niveles de activación al verse inmersos en el desarrollo de la experiencia, no encontrándose diferencias significativas importantes de manera generalizada” (p. 287).

En la opinión de Barreiro (2021) y de acuerdo con los resultados de su investigación señala que “la estrategia educativa gamificada tiene incidencia de mejoramiento en el clima de aula, los procesos cognitivos de atención y aprendizaje en los estudiantes” (p.163) Además, la implementación de estrategias de gamificación en el aula contribuye a crear un clima de aula positivo y estimulante. Los estudiantes se sienten entusiasmados y emocionados de participar en actividades educativas que se presentan de una manera divertida y atractiva. El ambiente de juego y competencia amigable promueve la creatividad, el pensamiento crítico y el entusiasmo por aprender. Los errores se ven como oportunidades de aprendizaje, y los estudiantes se sienten seguros para explorar y experimentar sin

temor al fracaso.

Según Manzano (2021) en su estudio doctoral resalta “un creciente interés en el ámbito educativo por el uso de estrategias lúdicas como una herramienta potencial para incrementar la motivación y rendimiento académico de los estudiantes, debido a las diversas mecánicas de juego que ofrecen” (p.191). De la misma manera, se obtuvieron resultados favorables que permitieron comprobar que la gamificación es una estrategia que favorece la cooperación, la retroalimentación para la evaluación formativa, el mejoramiento de los procesos lectores y por ende el rendimiento académico. En este mismo sentido, Prieto-Andreu (2022) coincide en que “la gamificación es una estrategia que beneficia positivamente en educación por las posibilidades que tiene de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico (p.18)

En estos puntos de vista se hace énfasis en que la motivación desempeña un papel fundamental en el éxito educativo de los estudiantes, con la introducción de elementos de gamificación en el aula, se crea un entorno estimulante que impulsa la participación y el compromiso. Los estudiantes se sienten inspirados y motivados para superar obstáculos y alcanzar metas, ya que se encuentran inmersos en un entorno lúdico que les brinda recompensas y reconocimiento por sus logros. La gamificación les proporciona un sentido de propósito y logro, lo que aumenta su motivación intrínseca y su deseo de aprender.

Igualmente el trabajo en equipo es esencial en el entorno educativo y la gamificación puede fomentarlo de manera efectiva en tanto que al incorporar elementos colaborativos en los juegos educativos, los estudiantes aprenden a comunicarse, cooperar y compartir ideas con sus compañeros. La gamificación promueve la interacción y la colaboración, ya que muchos desafíos y actividades requieren que los estudiantes trabajen juntos para alcanzar el éxito. El trabajo en equipo les permite desarrollar habilidades sociales, aprender de los demás y construir relaciones positivas entre ellos.

Para resumir, la gamificación, la motivación, el trabajo en equipo y el clima de aula se entrelazan para crear un entorno educativo dinámico y efectivo. Al utilizar estrategias gamificadas, se fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes, se fortalece el trabajo en equipo y se crea un ambiente de aprendizaje positivo. La gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y

desarrollar habilidades esenciales para su futuro éxito.

GAMIFICACION PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

La gamificación se ha revelado como una estrategia efectiva para la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se logra captar la atención y el interés de los estudiantes, lo que favorece su motivación y participación activa. Mediante el uso de juegos, desafíos y recompensas, los estudiantes pueden practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera lúdica y divertida. Desde la perspectiva de Montaner (2018) refiere que los resultados conseguidos en su investigación fueron positivos, demuestra así la utilidad de la herramienta Kahoot en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y, en particular, con respecto a la revisión de la gramática en inglés, además del suficiente potencial de aprendizaje para fomentar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la gamificación como enfoque educativo, especialmente en el aprendizaje del idioma inglés.

A partir de la visión de García et al. (2018) indican que a través del diseño y la implementación de un programa de intervención basado en la gamificación han generado mejoras significativas en el aprendizaje del idioma inglés, al tiempo que ha aumentado la motivación de los alumnos hacia esta asignatura, por ello, concluyen que el uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje se destaca por su capacidad para incrementar la motivación y mejorar la competencia lingüística de los estudiantes. Por su parte, García (2018) destaca que a partir de los resultados obtenidos en su investigación es posible afirmar que la incorporación de estrategias de gamificación conlleva a una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera, influye en unos resultados académicos más elevados así como también genera un incremento en la motivación de los estudiantes, lo que se refleja en una actitud más favorable hacia las tareas académicas propuestas por el profesor, Si se diseña adecuadamente y se utiliza de forma correcta, la gamificación tiene el potencial de mejorar el aprendizaje, haciéndolo más fácil y divertido.

En este mismo sentido, se relaciona lo aportado por Chaves (2019) quien señala que “el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras estimula la participación activa de los estudiantes en su propio desarrollo de aprendizaje de dicha lengua, además de motivar constantemente al alumnado y promueve la perseverancia” (p, 8) Además, la gamificación promueve la comunicación y el trabajo en

equipo, fomenta la colaboración entre los estudiantes y crea entornos de confianza que reducen el estrés y la ansiedad en el aula. Asimismo, contribuye al fortalecimiento de la autoestima y facilita la aceptación y aprendizaje a través del error.

Como lo hace notar García et al (2020) coincide en que “incluir la gamificación dentro del contexto educativo de la enseñanza del inglés, se considera una estrategia para mejorar el grado de participación, concentración y dominio de contenidos de ahí, que el maestro debe definir objetivos, estrategias, materiales y herramientas que favorezcan y fortalezcan en el estudiante la empatía por cumplir con las metas trazadas” (p. 178). Así mismo, tal como lo expresa Azzouz (2021) los resultados obtenidos respaldan los impactos positivos de la gamificación en el aumento de la motivación de los estudiantes. Además, proporcionan evidencia de una reducción en la ansiedad de los estudiantes respecto al idioma extranjero, lo cual se considera un factor afectivo crucial en la adquisición de una segunda lengua. Lo anterior permite decir que la implementación de estas estrategias lúdicas ayuda a evitar la falta de motivación, el desánimo y la frustración de los estudiantes al enfrentarse a las actividades de aprendizaje propuestas, para tal efecto la gamificación emerge como una alternativa que posibilita la creación de un ambiente de trabajo diferente en el que el esfuerzo y la formación docente se combinan con el uso de diversas herramientas tecnológicas disponibles en línea o con variedad de recursos didácticos existentes en el medio.

En esta misma posición Molina et.al (2021) declaran que “la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para poner en prácticas estrategias de enseñanza basadas en el juego, para crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente y de esta forma lograr el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio del inglés” (p, 729). Esto refiere que la gamificación es una estrategia efectiva que favorece el dominio de habilidades en el idioma inglés lo cual potencia su aprendizaje a través del juego.

De acuerdo con lo anterior, Rojas (2022) sostiene que “la gamificación juega un papel importante en la motivación del aprendizaje e influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés”(p.47), a la vez coincide con el planteamiento postulado por Díez-Arcón (2022) quien expone que “la gamificación en lengua extranjera ha sido utilizada con éxito obteniendo resultados positivos en las variables de comportamiento, motivacionales o de interacción y participación” (p, 98)

Con base en las anteriores precisiones se puede considerar que la gamificación ya sea a través de aplicaciones digitales, actividades en línea o juegos de mesa, brinda un enfoque innovador y atractivo que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, a la vez fomenta la práctica constante y el desarrollo de habilidades comunicativas así como también ofrece múltiples oportunidades para el trabajo en equipo, la competencia saludable y la resolución de problemas, elementos esenciales en el aprendizaje del inglés.

GAMIFICACION Y USO DE TIC EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

La combinación de la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha demostrado ser altamente efectiva en la enseñanza del idioma inglés. La gamificación proporciona un enfoque lúdico y motivador que involucra activamente a los estudiantes en el aprendizaje, mientras que las TIC ofrecen una amplia gama de recursos y herramientas interactivas que facilitan la práctica y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Es preciso mencionar en esta parte las aportaciones de Veljković (2021) quien destaca que “la aplicación de las TIC y el modelo de gamificación tienen un impacto positivo en los resultados de aprendizaje en el ámbito de enseñanza y aprendizaje de ELE”. Del mismo modo refiere que se han indicado como aspectos relevantes la experiencia de aprendizaje vivenciada por los estudiantes, la actuación docente, el material de aprendizaje y los juegos interactivos. Dicho con palabras de Mendo (2021) “La aplicación de programas o proyectos apoyados por TIC para el aprendizaje de inglés, motiva significativamente a los estudiantes en el trabajo de las diferentes habilidades del idioma, como son el hablar, la comprensión auditiva, la comprensión lectora o la escritura” (p, 64)

Estos autores permiten la comprensión de la relación positiva entre gamificación y TIC como complemento ya que mediante el uso de aplicaciones, plataformas en línea y herramientas digitales, los estudiantes pueden mejorar su pronunciación, comprensión auditiva, vocabulario y gramática de manera más dinámica y participativa. La gamificación y el uso de TIC en la enseñanza del inglés no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueven la autonomía del estudiante y la personalización del aprendizaje, adaptándose a sus necesidades y ritmo de aprendizaje individuales.

De igual manera se procede a realizar la discusión de los resultados obtenidos, por lo tanto es importante

destacar que dentro de los aportes al conocimiento en el campo de saber la gamificación en el aula se refiere al uso de elementos y mecánicas de juegos en el entorno educativo, lo cual, según el análisis de literatura científico realizado, promueve la motivación y mejora integral de los procesos educativos en el aula. Una tendencia importante en el ámbito educativo se centra en la mediación de la educación a través de la gamificación, una técnica que ha ganado reconocimiento y aceptación debido a sus beneficios y su importancia.

Además la gamificación ofrece un enfoque lúdico y divertido para el aprendizaje, así mismo, aumenta la motivación y autonomía de los estudiantes en la construcción del conocimiento del idioma inglés. Según los resultados de los estudios analizados, los elementos de juego, como desafíos, logros y recompensas, generan un mayor compromiso y entusiasmo por participar activamente en las actividades educativas.

Se ha identificado que la gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes al utilizar juegos y actividades interactivas en la enseñanza del idioma inglés, lo cual promueve el aprendizaje práctico y la experimentación. Como menciona García et al. (2020), es necesario incorporar la gamificación en el contexto educativo de la enseñanza del inglés para disminuir la falta de motivación de los estudiantes hacia las actividades de aprendizaje, lo cual incide en un aprendizaje más significativo y una mejor retención de la información.

Un punto destacado en los estudios analizados es la colaboración y el trabajo en equipo. La gamificación ha permitido importantes transformaciones en el rendimiento escolar de los estudiantes y el desarrollo de habilidades de habla, escucha, escritura y lectura en el idioma inglés. Las actividades que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo promueven habilidades sociales, comunicativas y la resolución conjunta de problemas.

La retroalimentación inmediata que ofrece la gamificación sobre el desempeño de los estudiantes contribuye al adecuado desarrollo del clima organizacional y a los procesos cognitivos de atención y aprendizaje, tal como expresa Barreiro (2021). Además, la formación del inglés mediada por la gamificación permite corregir errores de manera inmediata y comprender mejor los conceptos que se están aprendiendo, lo cual es fundamental para el aprendizaje efectivo y la mejora continua.

En definitiva, la gamificación en la enseñanza del idioma inglés favorece la adaptación de las actividades

educativas a las necesidades individuales de los estudiantes dado que ofrece diferentes niveles de dificultad o rutas de aprendizaje personalizadas para atender a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, lo que facilita una experiencia educativa más inclusiva y efectiva.

CONCLUSIONES

En conclusión, el análisis de literatura científica llevado a cabo demuestra que la gamificación se ha establecido como una estrategia efectiva y prometedora para potenciar el aprendizaje del inglés mediante el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos, de esta forma los educadores tienen la capacidad de transformar el proceso de enseñanza en una experiencia divertida y atractiva para los estudiantes.

Igualmente, la gamificación fomenta la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas y desafiantes. A través de juegos, desafíos, recompensas y competencias, se estimula la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que a su vez incrementa su compromiso y entusiasmo por aprender inglés. Además, la gamificación mejora la retención de conocimientos, ya que los estudiantes se encuentran más comprometidos y motivados para explorar y practicar el idioma de manera continua. La repetición y la práctica constante mediante juegos y actividades interactivas refuerzan el aprendizaje y facilitan la adquisición de habilidades lingüísticas. De igual modo, la gamificación impulsa el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés puesto que participar en juegos y actividades que requieren interacción verbal, permite a los estudiantes la oportunidad de practicar y mejorar su competencia comunicativa de manera natural y auténtica. Asimismo, la gamificación promueve la colaboración entre los estudiantes para trabajar en equipo y mejorar sus habilidades de comunicación oral y escrita en inglés.

Otro de los beneficios hallados es que la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del inglés ofrece un enfoque innovador y motivador que beneficia a los estudiantes porque convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica, fomenta la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas. Los educadores pueden aprovechar esta estrategia para crear un ambiente de aprendizaje estimulante y efectivo, así preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del dominio del inglés en un mundo cada vez más globalizado.

En resumen, la gamificación en el ámbito educativo ofrece una serie de beneficios significativos entre los que se destacan el mejoramiento de la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

Además, promueve el trabajo en equipo, la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje social. Como resultado, la gamificación se ha convertido en una estrategia valiosa para crear entornos de aprendizaje estimulantes y efectivos.

LISTA DE REFERENCIAS

- Aguilar Gavira, S., & Barroso Osuna, J. (2015). *La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa [Data triangulation as a strategy in educational research]*. Revista de Medios y Educación, (47), 73-88
- Azzouz Boudadi, N. (2021). *Gamification in learning English as a second language: A methodological framework to improve psychobehavioural factors and speaking fluency*. Tesis doctoral. Universitat d'Andorra.
- Barreiro Yáñez, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje*. Tesis doctoral. Universidad UMECIT.
- Chaves Yuste, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De los elementos de diseño de juegos al juego: definición de la gamificación [From game design elements to gamefulness: Defining gamification]*. En las Actas de la 15.ª Conferencia Académica Internacional de MindTrek: Visualización de futuros entornos mediáticos (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. DOI 10.1186/s41239-017-0042-5
- Díez-Arcón, P. (2022). *Experiencias gamificadas en lengua extranjera: revisión sistemática de las aulas de primaria*. Escuela Internacional de Doctorado, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Fombona, J. (2022). *Análisis de investigaciones sobre gamificación en educación primaria*. Universidad de Oviedo. España.
- García Alcaide, S. (2018). *La gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Universidad Rovira i Virgili.
- García Gaitero, F., García Gaitero, Ó., & Martín Martín, M. (2018). *La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del Inglés en educación primaria [Gamification as a resource for improving English learning in primary education]*. Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación (RILME).
- García-Cárdenas, M.-D.-C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés [Gamification*

- as an innovative strategy in the teaching of English*]. Episteme Koinonia, Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 3(1), 163. Fundación Koinonia (F.K), Santa Ana de Coro, Venezuela. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>
- Gaviria Millán, D.(2021) *Pedagogía de la Gamificación*. Universidad Católica de Pereira. Primera Edición. Colombia.
- González González, C. S. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas, Universidad de La Laguna.
- Guarín, N. M. (2021). *Didáctica del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un contexto global*. [Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela].
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. In K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction* (pp. 1-12). San Francisco: Pfeiffer.
- Madero, C. (2022). *Golden Points: gamificación en el aula*. Revista Digital Universitaria. Recuperado de <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.3.8>
- Manzano León, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria [Educational gamification and its influence on motivation and academic performance of secondary education students]*. Tesis doctoral, Universidad de Almería, España.
- Mendo Flores, A. J. (2021) *Uso de las TIC para el Aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de educación básica. (Tesis doctoral)*. Universidad Cesar Vallejo. Tujillo Perú.
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés [Gamification as a didactic strategy for learning the English language]*. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 7(1), 722-730. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>.
- Montaner Villalba, S. (2019). *Gamificando el aula de inglés con Kahoot! [Gamifying the English classroom with Kahoot!]*. VIU (Valencian International University).
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., Vázquez Cano, E., & López-Meneses, E. (2020). *Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje [Gamification to improve student activation in learning]*. Revista Linguagem e Tecnologia, 13(3), 278-293.
- Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020*. Contextos Educativos. Revista De Educación, (28), 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). *Gamificación*,

motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática [Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review]. Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal). Recuperado de <http://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Quintana, L., & Hermida, J. (2019). *La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica [Hermeneutics as a method of text interpretation within psychoanalytic research]*. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2), 73-80.

Reyes Jofré, D. E. (2018). *Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje*. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación; Centro de Formación Virtual, UMCE.

Rojas Camacho, Y. E. (2022). *La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Veljković Michos, M. (2021). *La innovación y las nuevas tecnologías en el aula de ELE: gamificación y TIC (Tesis doctoral)*. Universidad de Salamanca. Departamento de Lengua Española, Facultad de Filología.