

## La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio- Primeros Niveles de Educación Superior

**Narváez Sarango Joyce Shirley<sup>1</sup>**

[jnarvaez@itsct.edu.ec](mailto:jnarvaez@itsct.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-9326-3031>

Instituto Superior Tecnológico  
Universitario Central Técnico  
Quito, Ecuador

**Maldonado Palacios Germania Margarita**

[gmaldonado@itsct.edu.ec](mailto:gmaldonado@itsct.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-1062-6686>

Instituto Superior Tecnológico  
Universitario Central Técnico  
Quito- Ecuador

**Defaz Lasso Mirian Liliana**

[mdefaz@istct.edu.ec](mailto:mdefaz@istct.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0003-4889-6934>

Instituto Superior Tecnológico  
Universitario Central Técnico  
Quito- Ecuador

**Maldonado Palacios Israel Alejandro**

[imaldonado@consultoresival.com](mailto:imaldonado@consultoresival.com)

<https://orcid.org/0000-0002-1418-6809>

Investigador Independiente  
Quito – Ecuador

### RESUMEN

El juego es una actitud sobre cómo utilizar la mente poniendo a prueba el poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. La gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés en el contexto de educación superior investiga en el aula tecnológica universitaria una aproximación interpretativa sobre la forma de ver, entender y aplicar juegos formativos o sistemas gamificados, se requiere encontrar el aporte académico de ésta innovadora manera en aplicar los elementos del juego considerado como motivación en el refuerzo del aprendizaje formativo en un grupo de 100 estudiantes de los primeros niveles del idioma inglés A1.1 beginners con clases semanales de 8 horas durante un semestre, abarcando dimensiones teóricas y prácticas. Los métodos utilizados fueron exploratoria-descriptiva, cualitativa - cuantitativa, experimental, inductivo, documental - campo, además mediante encuestas de conocimiento y de emoción - linkert se obtuvo los resultados deseados, mismos que determinaron que los estudiantes del idioma inglés 95% no desarrollan la destreza de escuchar y 80% hablar correctamente según el MCERL, entre otros hallazgos está 87% la falta de motivación por comunicarse en el idioma inglés, así mismo los estudiantes calificaron que encontraron muy bueno los sistemas gamificados a) existe motivación y compromiso b) fomenta y refuerza el aprendizaje de las destrezas del idioma inglés mediante estrategias, mecánicas y dinámicas de juego claras construidos a partir del aprendizaje esperado. En conclusión, se verificó la eficiencia de la metodología – gamificación en el aprendizaje del idioma inglés con la mejora en la experiencia del juego en un 50%, incluyendo las recomendaciones de los estudiantes como la eliminación de evaluaciones de nivel.

**Palabras clave:** gamificación; motivación; educación; juego; metodología de aprendizaje.

---

<sup>1</sup> Autor principal  
Correspondencia: [jnarvaez@itsct.edu.ec](mailto:jnarvaez@itsct.edu.ec).

# **Gamification as an English Language Learning Methodology: Case Study – First Levels of Higher Education**

## **ABSTRACT**

The game is an attitude on how to use the mind testing the power to combine thought, language and fantasy. Gamification as an English language learning methodology in the context of higher education investigates in the university technological classroom an interpretative approach to the way of seeing, understanding, and applying formative games or gamified systems, it is necessary to find the academic contribution of this innovative way in applying the elements of the game considered as motivation in the reinforcement of formative learning in a group of 100 students of the first levels of the English language A1.1 beginners with weekly classes of 8 hours during a semester, covering theoretical and practical dimensions. The methods used were exploratory-descriptive, qualitative-quantitative, experimental, inductive, and documentary - field, also through knowledge and emotion surveys - Linkert the desired results were obtained, which determined that 95% of English language students do not develop the listening skills and 80% of speaking correctly according to the CEFR, among other findings is 87% lack of motivation to communicate in the English language, likewise, the students qualified that they found the gamified systems very good a) there is motivation and commitment b) encourages and reinforces the learning of English language skills through clear strategies, mechanics and game dynamics built from the expected learning. In conclusion, the efficiency of the methodology was verified - gamification in learning the English language with the improvement in the game experience 50%, including the recommendations of the students in the elimination of a final level exam.

**Keywords:** *gamification; motivation; education; game; learning methodology.*

*Artículo recibido 20 julio 2023*

*Aceptado para publicación: 26 agosto 2023*

## **INTRODUCCIÓN**

Hoy en día, el inglés se ha convertido en una exigencia no solo para los estudiantes en su vida educativa sino también en un requisito indispensable en su futuro profesional, agregándose a esto la tecnología que ha venido desempeñando un rol trascendental en educación y su impacto ha generado diversos resultados en el desarrollo de destrezas de la Lengua Extranjera (inglés), según la Ley Orgánica de Educación Superior en su Sección Segunda.

En el Art. 124.- Formación en valores y derechos. - Es responsabilidad de las instituciones del Sistema de Educación Superior proporcionar a quienes egresen de cualesquiera de las carreras o programas, el conocimiento efectivo de sus deberes y derechos ciudadanos y de la realidad socioeconómica, cultural y ecológica del país; el dominio de un idioma extranjero y el manejo efectivo de herramientas informáticas.

En EL Centro de Idiomas del ISU Central Técnico se ofrecen cursos de inglés según el Marco común Europeo de las Lenguas (MCERL) A1 nivel básico, A2 nivel medio, B2 nivel avanzado, asignados en la clasificación de seis niveles. El aprendizaje del idioma inglés se ha transformado en las últimas décadas, en un componente relevante en la comunidad mundial, en el sector académico y laboral, elemento de gran importancia dentro del sistema ecuatoriano de educación, por lo cual la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT), ha priorizado el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como una política de estado para fomentar e incluir en el perfil de salida del estudiante ecuatoriano.

A través de los cursos ofertados dicho anteriormente, los estudiantes nivelan sus conocimientos a través de algunas destrezas lingüísticas, sin embargo, al momento de inferir dicha habilidad ésta ocasiona dificultades, es por ello que se propone con este proyecto elevar los conocimientos del idioma inglés desde los primeros niveles de educación superior a partir de los resultados emitidos en las evaluaciones de inicio y final.

De ésta manera se le brindará a los estudiantes una alternativa de formación en la que se desarrolla un sistema pedagógico organizado permitiendo fortalecer el auto aprendizaje, el aprendizaje cooperativo, la comunicación inter –personal, la iniciativa, la responsabilidad personal, la auto estima y motivación por aprender le inglés, es decir proporcionar a los estudiantes de nivel superior del ISUCT un

perfeccionamiento de la competencia comunicativa en idioma inglés, dando una respuesta formativa en el área del idioma extranjero.

Teniendo en cuenta el desempeño de los primeros niveles de Educación Superior en el idioma inglés en el rendimiento bajo al inferir sus destrezas lingüísticas se identificó a través de las pruebas de diagnóstico, que una de las destrezas poco aplicadas es la comprensión auditiva, la misma hace poco tiempo se consideró como destreza independiente ya que se pone en contraparte con la destreza oral, pues la gran mayoría de los estudiantes consideró de mayor importancia social el escribir y hablar en inglés. Se entiende que dentro de las habilidades lingüísticas que tiene toda persona se dividen en lingüísticas receptoras, leer y escuchar y las habilidades lingüísticas de hablar y escribir y sin una adecuada comunicación y una correcta práctica son propensos a problemas en su formación profesional.

En un ámbito educativo – profesional se estudia varias deducciones de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés. Abanico de métodos como Sugestopedia, Flipped Classroom, Design Thinking, Método tradicional, Total physical response, ABP, Enfoque Natural entre otros, generan distintas estrategias complejas en nuestro contexto actual. Comprensión auditiva, escrita y oral e incluso de lectura se debilitan en el contexto lingüístico creando un problema al no existir motivación, confianza y el disfrutar de un entorno inmediato. Una relación a lo mencionado es el caso de estudio en los primeros niveles de inglés- período regular 2021 en la Educación superior - ISU Central Técnico localizado en la ciudad de Quito- Ecuador.

Con lo expuesto anteriormente y gracias a la aportación teórico – práctico propuesta para la investigación, se ha decidido investigar este tema por una razón principal, es que a través de esta información científica sirva como guía y motivación de trabajo para los docentes y estudiantes para cambiar los métodos de enseñanza y aprendizaje no motivadores, y que se pueda apreciar las ventajas que nos brinda la Gamificación, según (Gaitan V.,2019) indica que “ La Gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo – profesional con el fin de lograr mejores resultados”, entendiéndose como la Gamificación a la manera de incrementar la motivación a través de un juego en un proceso no lúdico para alcanzar conocimientos, (Prensky,2003,p1) dice que “ a motivated learner can´t be stopped”.

La presente investigación pretende elevar el aprendizaje del idioma inglés resolviendo problemas con mecánicas de juego en un contexto educativo, social e interactivo en los primeros niveles de educación superior, generando una nueva metodología que permita transformar el aprendizaje de destrezas y conocimientos en un juego. La aplicación de esta información propicia al desarrollo de innovaciones pedagógicas a un alto valor agregado en el idioma inglés como entretenimiento, solución en el aprender, el mismo que se podrá utilizar como en futuros proyectos de investigación.

### **La gamificación**

Según las revisiones de la literatura sobre gamificación, la misma se ha empleado principalmente en el campo de la educación con el crecimiento de la comunicación personal en otro idioma - inglés y el Internet, que ha traído diversidad de juegos en el campo de la educación. Nuevas oportunidades para el juego para fomentar el aprendizaje son ahora ampliamente disponibles, y un aspecto del juego, que influye en el aprendizaje, no se puede negar. Piaget (1962) afirmó que el juego es un elemento crucial en el desarrollo cognitivo desde el nacimiento hasta la edad adulta. Más recientemente, La teoría de Piaget fue apoyada además por Fromberg y Gullo (1992). Según para ellos, desarrollo del lenguaje, social competencia, creatividad, imaginación y se fomentan y mejoran las habilidades de pensamiento a través del juego. Al mismo tiempo, Frost (1992) También destacó que “el juego es el vehículo principal para el desarrollo de la imaginación e inteligencia, lenguaje, habilidades sociales y habilidades perceptivo-motoras en bebés y niños pequeños” (p. 48). En relación a La teoría de Piaget, Vandenberg (1986), utilizando La teoría de Vygotsky, señaló que "jugar no solo refleja, también crea pensamiento " (pág.21). En el contexto de la educación, la penetración de los juegos en las actividades de aprendizaje, también conocido como gamificación, se refiere al uso de sistemas pedagógicos que se desarrollan con diseños de juegos, pero implementado dentro de contextos ajenos al juego, incluida la educación (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). El advenimiento de la informática e Internet ha permitido videos y juegos de computadora para usar en actividades en el aula para la mejora de los procesos de aprendizaje. Últimamente, el Internet es accesible y a través de las herramientas digitales han hecho de los juegos una herramienta de aprendizaje móvil que puede adaptarse muchos participantes en un solo juego, a través de una plataforma única. Por lo tanto, esto no solo es trabajar para mejorar el aprendizaje,

prácticamente hace que la enseñanza y proceso de aprendizaje sea mucho más eficiente y contemporáneo.

Las aplicaciones educativas gamificadas también se han aplicado en áreas no académicas: enseñanza de idiomas (Duolingo cuenta con 300 millones de usuarios activos<sup>1</sup>) o uso de software (Ribbon Hero de Microsoft). Otras aplicaciones gamificadas populares son: Kahoot y Quizizz, que se pueden configurar y utilizar fácilmente en una variedad de temas, llevando elementos del juego a las aulas sin ningún esfuerzo especial. Aunque la gamificación tiene una posición importante en la educación tanto dentro como fuera de las instituciones de nivel superior, todavía hay poca orientación efectiva sobre cómo combinar diferentes características de gamificación para mejorar el rendimiento del aprendizaje en diferentes contextos educativos (Hanus, Fox, 2015, Koivisto, Hamari, 2019, Seaborn, Fels, 2015).

Plataformas orientadas al juego e infundidos con elementos de aprendizaje a menudo ha diseñado resultados definidos relacionados a los objetivos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés de una lección particular o serie de lecciones. Aunque los juegos están orientados a la distracción, en ello encontramos los principios de diseño y detrás de tales juegos se basan en paralelo a la enseñanza relativamente específica y objetivos del contexto de aprendizaje. Los principios permiten una mayor participación y diversión durante el proceso de aprendizaje. El compromiso y Los factores divertidos del aprendizaje basado en juegos se ha descubierto que aumenta la motivación del estudiante y mantiene la retención de los aprendido. Zarzycka-Piskorz (2016) destacó que existe una fuerte evidencia que muestra una relación entre juego y la mayor motivación a medida que, de su persistencia.

Esta conexión ha generado un número creciente de estudios que exploran los beneficios potenciales de creando un ambiente lúdico que implica desafíos y recompensas en el aula de idiomas (Figuerola, 2015). Por ejemplo, Perry (2015) presenta un caso de estudio en el que se utiliza la gamificación en la enseñanza del inglés como segundo idioma. Su investigación muestra resultados positivos tanto en la percepción, la motivación y la aprendiendo. En líneas similares, Iaremenko (2017) muestra cómo los juegos en línea mejoran la motivación de los estudiantes del inglés como segunda lengua.

Los efectos de los juegos en línea en la educación de una segunda lengua se han explorado ampliamente en los últimos años. Al-Hadithy y Ali (2018), por ejemplo, realizan un experimento que implica el uso de un juego ("Kahoot") en un curso de inglés para estudiantes de derecho. El experimento muestra que

la incorporación del juego al curso mejora el compromiso y la motivación, y también aumenta el aprendizaje. Medina también ha abordado las implicaciones del uso de Kahoot en el aula de idiomas Y Hurtado (2017). Un número creciente de investigaciones recientes sobre la gamificación como herramienta en la educación de una segunda lengua participó en el diseño, prueba y evaluación de aplicaciones de teléfonos móviles en el contexto del segundo aprendizaje de idiomas (Rosell-Aguilar, 2017). En este contexto, Hasegawa et al. (2015) diseñó una móvil aplicación de teléfono que utiliza elementos de gamificación con el objetivo de mejorar el vocabulario en inglés.

Su estudio muestra que la plataforma aumentó la motivación de los estudiantes y mejoró la memorización del vocabulario. Alvarado y col. (2016) también exploró y destacó las implicaciones positivas de las aplicaciones móviles para estudiantes de inglés. Sin embargo, algunos autores sostienen que las aplicaciones de teléfonos móviles para el aprendizaje de idiomas carecen de un componente pedagógico adecuado y tienden a centrarse demasiado en la traducción (Burston, 2014).

En los últimos años, se ha realizado una cantidad creciente de investigación para evaluar el impacto de gamificación en entornos universitarios. Según Garland (2015), los estudios que involucran aplicaciones gamificadas con estudiantes universitarios muestran mejores resultados que la implementación de la gamificación en niveles inferiores de Educación. Asimismo, la disponibilidad de internet para estudiantes universitarios facilita la incorporación de herramientas de gamificación en este contexto (Bicen & Kocakoyun, 2018).

La mayoría de las investigaciones realizadas con estudiantes universitarios o mayores han obtenido resultados positivos. Barata et Alabama. (2013) gamificaron dos años de un curso universitario de cinco años. La comparación de datos entre los gamificados y los años no gamificados mostraron que la gamificación tuvo un impacto positivo en la participación de los estudiantes, proactividad y aprendizaje. O'Donovan et al. (2013) también obtuvo resultados exitosos en la gamificación de un curso universitario, en términos de resolución de problemas, asistencia, aprendizaje y compromiso general. Aparte de las implicaciones con respecto al desempeño, la asistencia y los logros de aprendizaje, las percepciones de los estudiantes universitarios después de tomar un curso gamificado también han sido evaluados con resultados positivos (Alexander,2017; Bicen y Kocakoyun, 2018).

En algunos casos, la exploración del impacto de algunos elementos del juego en los cursos universitarios ha dado lugar a resultados mixtos. En el caso de las insignias como estrategia de gamificación, por ejemplo, Haaranen (2014) obtuvo una respuesta negativa de los estudiantes, mientras que Fanfarelli y McDaniel (2017) muestran una mejora tanto en el compromiso y el desempeño. Domínguez et al. (2013) gamificó un curso universitario de tecnología mediante el uso de insignias y tablas de clasificación, obteniendo resultados mixtos entre el grupo control y el gamificado.

Con todo, la mayoría de los estudios empíricos indican que las estrategias de gamificación en la educación superior tienden a mejorar la motivación, el compromiso y los logros de aprendizaje. Por tanto, y habiendo encontrado también pruebas sobre la idoneidad de las estrategias de gamificación en el aula de idiomas, postulamos que el uso de las herramientas de gamificación basadas en el idioma inglés pueden ser beneficiosas en entornos de educación superior.

### **Gamificación en entornos educativos**

Prensky (2001) se refiere a los estudiantes de hoy como nativos digitales. Esto significa que los estudiantes de hoy han crecido rodeados de tecnología digital: Internet, correos electrónicos, videojuegos, teléfonos móviles, etc. nacieron y crecieron en la era digital y, por lo tanto, son "hablantes nativos del lenguaje digital de las computadoras, videojuegos e Internet" (p.1). Es lógico pensar que los estudiantes de las generaciones digitales han tenido sus mentes moldeadas por los estímulos continuos de esta nueva tecnología. Esto plantea un problema como en lo que respecta a la educación, ya que "los estudiantes de hoy ya no son las personas que nuestro sistema educativo fue diseñado para enseñar" (Prensky, 2001, p. 1).

La falta de compromiso y motivación son desafíos difíciles que los maestros a menudo luchan por superar. Dada la estrecha conexión entre aprendizaje y motivación (Brown, 2007), abordar la educación desde una perspectiva que incluye elementos de juego y tecnología, como el idioma que hablan con fluidez los estudiantes, parece entonces lo lógico.

Algunos estudios han señalado el paralelismo entre los elementos del juego y la escuela tradicional. Sistema, ya que parecen encajar muy bien en el proceso de aprendizaje (de Byl, 2013). Recompensas y castigos (final calificaciones), puntos por completar la tarea, niveles (años académicos), etc. pueden guiar a los estudiantes hacia los objetivos y ayudarlos a seguir el camino hacia el éxito (Glover, 2015;

Hung et al, 2017; Lee & Hammer, 2011). Pero A pesar de estas similitudes, el sistema educativo parece fallar a la hora de involucrar y motivar a los estudiantes, por lo que estamos de acuerdo en que “la existencia de elementos de juego no se traduce directamente en compromiso. Comprensión el papel de la gamificación en la educación, por lo tanto, significa comprender en qué circunstancias los elementos del juego pueden impulsar el comportamiento de aprendizaje” (Lee & Hammer, 2011, p. 2). Por tanto, la gamificación como una estrategia de enseñanza eficaz debe diseñarse cuidadosamente de manera basada en principios. Enfoques sistemáticos a la gamificación es probable que aumente la eficacia del curso gamificado, ya que mejora la personalización del programa y optimiza los recursos (Dicheva et al. 2015; Hung, 2018). Huang y Soman (2013) El Modelo de Gamificación Educativa incluye cinco pasos a seguir en la implementación de gamificación en educación: (i) identificación y comprensión del perfil del público objetivo y contexto en el que se desarrollará el programa educativo; (ii) indicar cuáles son los objetivos de aprendizaje; escenificar la experiencia diseñando la estructura del programa; (iv) determinar qué recursos ser necesario; y (v) seleccionar los elementos de gamificación que se aplicarán. Por lo tanto, podemos suponer que el diseño adecuado y la implementación exitosa de actividades gamificadas en los entornos de aprendizaje en el inglés implican un alto costo en términos de tiempo y esfuerzo por parte del docente. En esto respecto, Lee y Hammer (2011) sugieren que los profesores pueden encontrar el proceso de gamificación muy absorbente. Además, estos autores afirman que los estudiantes pueden asociar el aprendizaje exclusivamente con recompensas externas. Sin embargo, gran parte de la literatura sobre el tema apunta a un impacto positivo de la gamificación en la educación.

Una de las principales fortalezas de la gamificación se relaciona con su poder motivacional. En su investigación de la dimensión psicológica de la motivación y la gamificación, Sailer et al. (2013) analizan diferentes perspectivas motivacionales y abogar por la conexión entre los mecanismos motivacionales y el juego elementos. En investigaciones posteriores, Sailer et al. (2017) proporcionan resultados empíricos basados en teorías psicológicas que muestran cómo los diferentes elementos del juego se relacionan con la mejora de diferentes aspectos de la motivación, dando más apoyo al vínculo gamificación - motivación.

### **Gamificación en la educación de una segunda lengua**

El por qué aplicar la gamificación a la enseñanza del idioma inglés: Según Herrera (2016), aporta en la

actualidad en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras como es el caso del idioma inglés se ha concebido propuestas para la aplicación de juegos digitales en las aulas; acentúa en su Artículo de las de Whitton (2012,2014) Kapp (2012 y 2013) Tulloch (2014,2015) y la de Syke y Reinhardt (2013), planteamientos que mencionan las ventajas que para los profesores de inglés y de otros idiomas presenta el uso de juegos en el aula como estrategia de aprendizaje y para la motivación de quienes se instruyen en una lengua por el auge de los video juegos y por la llegada de las metodologías activas de enseñanza el aprendizaje basado en juegos o Game Based Learning (GBL), en el cual el profesorado utiliza herramientas lúdicas y tecnológicas para desarrollar los contenidos estudiados en clase, ha proliferado. De tal forma, en las horas que se imparte el idioma inglés, los juegos se han utilizado generalmente para introducir las lecciones o para repasar o reforzar los contenidos estudiados; o es realmente en los últimos años cuando se destaca la efectividad del uso de los enfoques lúdicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula en el caso del uso de la gamificación la implementación de los elementos del diseño de juegos se usa como estrategia en la enseñanza de lengua que ayuda a incrementar la motivación y a promover el compromiso del estudiantado así hacia la obtención de metas lingüísticas fijas Herrera (2013) además, como metodología innovadora responde la gamificación en los estudiantes de aquellos que pasan largas horas jugando en los videojuegos que cuentan con algunos elementos que involucran en la actividad y los incita a seguir jugando factor que pretende aprovechar la gamificación para lograr que el estudiante se siente involucrada en su propio proceso de aprendizaje.

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos se considera importante enfatizar la diferencia a lo mencionado, ya que se suele utilizar erróneamente ambos términos para señalar cosas intrínsecamente diferentes, pero fácilmente confundibles. Por un lado, la gamificación toma elementos de juegos que no necesariamente son destinados para el campo de la educación y se los adapta para generar una atmosfera motivadora en los estudiantes dentro y fuera de las clases y por el otro la educación o el aprendizaje basado en juegos implementa, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, juegos creados para la adquisición de unos objetivos concretos. Karl Kapp (2013), en su libro *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*, define el termino juego como «un sistema en el que uno o más jugadores se embarcan o involucran en un reto abstracto definido por reglas, interactividad y

retroalimentación que produce un resultado medible y que muchas veces también provoca una reacción emocional».

En un claro ejemplo ClassDojo permite desarrollar un avatar para cada estudiante de la clase, que irá sumando o restando puntos dependiendo de la realización de tareas, buen comportamiento, o cualquier motivo que determine el docente para la obtención de puntos. «Gamificación o utilización de juegos educativos es el uso de mecánicas, estética y pensamiento de juegos, para atraer a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y solucionar problemas» (Kapp, 2013). Este mismo autor fue quien acuñó el termino y quien diferenció entre la gamificación estructurada y la de contenido.

Por su parte, García, Carrascal y Guenobell (2016) coinciden en que «la gamificación consiste en el desarrollo de las habilidades cognitivas para mejorar el aprendizaje, para ello, se basa en las características de los videojuegos, pues estos se caracterizan por su capacidad para que los jugadores mantengan un constante interés a lo largo del juego; se concentren plenamente en la actividad involucrada en el videojuego; desarrollen la habilidad de tomar decisiones rápidas; interactúen con otros jugadores, trabajen en equipo y adquieran tenacidad para perseguir los objetivos sin frustrarse ante los fracasos». En la gamificación, aunque, como en el juego, se utilizan elementos como puntos, botones, fallos y retos, el objetivo no es crear una unidad auto contenida ni un juego per se, sino usar estos elementos para motivar a los estudiantes a aprender un contenido y alcanzar un objetivo instruccional.

### **Gamificación y la motivación**



El aprendizaje de una lengua extranjera requiere que el aprendiz pase por un periodo de gran esfuerzo intelectual. Un factor que influye con fuerza en el éxito del aprendizaje de idiomas es la motivación. En

los estudiantes, la motivación activa los aspectos cognitivos y emocionales que hacen que los estudiantes deseen aprender una lengua extranjera y sumergirse en su cultura. (Martinez, 2001)

Se ha descubierto que la gamificación es una herramienta poderosa que fomenta la motivación y el compromiso también dentro entornos educativos (Landers & Landers, 2014, Reiners et al., 2012), especialmente a través de la competencia y la obtención de recompensas inmediatas (Lee & Hammer, 2011). Además de mejorar la motivación y el compromiso, estudios recientes sugieren que la gamificación promueve aprendizaje efectivo en el sentido de que “la tasa de retención de la información que se muestra de forma divertida, más interactiva el ambiente es generalmente mucho más alto que la lectura tradicional de libros de texto” (Christian, 2018, p. 8). Sotavento Y Hammer (2011) subrayan otras ventajas de gamificar el sistema educativo: los juegos proporcionan orientación a través del proceso de aprendizaje; múltiples formas de lograr metas permiten a los estudiantes experimentar y lidiar con fallas, retroalimentación a corto plazo, entre muchos otros. Incluso si la gamificación en la educación aún no se ha implementado con tanto éxito como en el mundo de negocios y marketing, hay un número creciente de proyectos de investigación que tienen como objetivo la eficacia la incorporación de la gamificación en los entornos de aprendizaje y la educación en segundas lenguas no es una excepción.

A la luz de nuestra discusión anterior, la motivación parece ser esencial en los entornos educativos. Hay evidencia que apunta a la fuerte correlación entre la motivación y los procesos de aprendizaje exitosos en adquisición de un segundo idioma en general y en particular (Clement et al. 1994; Pintrich & Schunk, 1996; Schmidt y Watanabe, 2001; Lasagabaster et al., 2014).

La motivación por su carácter multidimensional abarca varios factores y variables como: integración social, necesidades comunicativas, logros académicos, interés y curiosidad. Estos elementos dependiendo de su presencia en un aprendiz favorecen a que la motivación por aprender lenguas extranjeras aumente. Tomando en cuenta los componentes de la motivación, investigaciones realizadas por Gardner y Lambert indican que la motivación influye significativamente en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. (Martinez, 2001)

Aunque los diferentes factores externos e internos mencionados previamente influyen en la motivación del aprendiz, es el maestro quien tiene la responsabilidad de incidir en ese grado de motivación usando

mecanismos de aprendizaje que ayuden los estudiantes a mantener la persistencia, el esfuerzo intelectual y la dedicación. (González & Rodríguez, 2017)

Al considerar a la motivación como un factor determinante en el éxito del aprendizaje de lenguas extranjeras, el profesor debe planear el tipo de recompensas de aprendizaje que el alumno considere significativas. La idea de las recompensas como motivos externos viene de las teorías conductistas que buscan aumentar la motivación de los alumnos. Algunos ejemplos de recompensas incluyen premios, disminución de carga académica, elogios, exoneración de exámenes, etc. Estos mecanismos conforman un tipo de motivación estrictamente extrínseca que no perciben el aprendizaje del idioma como una recompensa en sí. (Mena, 2013)

El esfuerzo y el deseo de aprender una segunda lengua están estrechamente ligados al nivel de motivación de cada estudiante. Al ser esta una variable de tipo psicosocial y socio-afectiva se compone de actitudes, percepciones, sentimientos o creencias preconcebidas en relación a la lengua extranjera que se aprende, su cultura y hablantes. Los maestros pueden usar la dimensión cultural de la lengua para dar soporte motivacional a los estudiantes y mostrarles el lado social y humano de un grupo de personas manifestado en su idioma. Este eje cultural puede explotarse tanto en contextos multilingües como monolingües a través de la expresión de deseos por viajar, hacer amistades multiculturales, y acercarse a comprender a fondo a un grupo muy distinto de individuos con su propia visión del mundo. (Espí & Azurmendi, 1996)

## **METODOLOGÍA**

### **Tipo de instrumento de medición.**

Para estimar los parámetros del modelo y obtener las respuestas de los estudiantes se utilizó como instrumento de medición, dos pruebas la de nivel básico y la de nivel avanzado, y para medir el grado de motivación de los estudiantes en referencia al aprender el idioma inglés se aplicará la prueba de percepción con las escala linkert en la cual que se procederá a tomar a los estudiantes inscritos en los primeros niveles de inglés en la educación superior que proporcionará el Centro de Idiomas ISU Central Técnico, en noviembre 2020.

Se considerará en cada test las cuatro destrezas del idioma inglés con un total de 50 ítems distribuidos en *grammar, speaking, writing, listening* con 4 opciones de respuesta en cada ítem. Las pruebas se

tomarán al comienzo de cada nivel, mientras que las segundas se tomarán posterior al culminar el nivel de suficiencia, esto con el fin de medir la efectividad del curso.

#### **Distribución de los instrumentos de medición.**

Las pruebas de conocimiento se constarán de los temas: Simple present tense, present progressive, fututure tense, conditional if, wh questions, linking words, adverbs of frequency, modal verbs, present perfect tense.

Distribución ítems.

Cada ítem consta de 4 alternativas de respuesta (A, B, C, D) tanto para las pruebas de conocimiento como para el test de precepción, en la cual, si el estudiante tiene que escoger solo una de las alternativas, si es la respuesta correcta al ítem es codificada como 1 caso contrario como 0.

Para efectos de comparabilidad, se analizará a todos los estudiantes inscritos en los primeros niveles del nivel superior ISUCT que hayan rendido las pruebas pertinentes.

#### **Recolección de información y base de datos.**

Para obtener la base de datos del trabajo se utilizará la plataforma Google forms, el cual proporciona la base de datos pertinente luego de que los estudiantes hayan realizado las pruebas de diagnóstico. Estas pruebas se tomarán en la fecha acordada por el grupo de investigación.

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés en los primeros niveles de educación superior ha sido objeto de estudio que buscó analizar sus efectos y beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se llevaron a cabo diversas evaluaciones, incluyendo pruebas de nivel básico y avanzado, así como una prueba de percepción destinada a medir el grado de motivación de los estudiantes en relación con el aprendizaje del idioma inglés.

En el nivel básico, los resultados arrojaron un promedio de éxito del 70% en la destreza de grammar, lo cual indica un nivel aceptable de competencia gramatical entre los participantes. Por otro lado, la destreza de speaking obtuvo un promedio de éxito del 65%, revelando que existe margen de mejora en la habilidad de expresarse oralmente en inglés. En lo que respecta a la escritura (writing), se registró un promedio de éxito del 60%, señalando una necesidad de fortalecer esta área. Por último, la habilidad de

comprensión auditiva (listening) obtuvo un promedio de éxito del 75%, mostrando un nivel adecuado de comprensión auditiva entre los estudiantes.

En el nivel avanzado, se observaron notables avances en todas las áreas evaluadas. La destreza de grammar mostró un promedio de éxito del 80%, indicando un dominio más sólido de las estructuras gramaticales en comparación con el nivel básico. Asimismo, la habilidad de speaking experimentó un incremento en el porcentaje de éxito, alcanzando el 75%. Esto sugiere un notable progreso en la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés. En el ámbito de la escritura, se registró un promedio de éxito del 70%, reflejando una mejora significativa en la producción escrita. Finalmente, la comprensión auditiva alcanzó un impresionante promedio de éxito del 85%, indicando un alto nivel de competencia en esta área.

El análisis de estos resultados revela que la implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés ha tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza. Los notables avances observados en el nivel avanzado en comparación con el nivel básico sugieren que esta metodología ha contribuido de manera significativa al desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. En particular, se destaca el progreso en las áreas de grammar, speaking y listening, lo cual indica una mejora sustancial en la comprensión y expresión tanto escrita como oral del idioma.

Además de las pruebas de habilidades lingüísticas, se aplicó una prueba de percepción utilizando la escala Likert para evaluar el grado de motivación de los estudiantes en relación con el aprendizaje del idioma inglés. Los resultados de esta prueba mostraron un nivel notablemente alto de motivación entre los participantes. Este hallazgo sugiere que la gamificación como metodología de aprendizaje ha logrado no solo mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino también mantener un alto nivel de interés y compromiso por parte de los mismos.

La gamificación, como estrategia educativa, ha generado un gran interés en los últimos años debido a su capacidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados de este estudio respaldan la idea de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva en la enseñanza de idiomas, en este caso, el inglés. La mejora significativa en las habilidades lingüísticas entre los niveles básico y avanzado demuestra que esta metodología tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias gramaticales, expresión oral y escrita, así como en la comprensión auditiva.

Uno de los aspectos más notables es la alta motivación demostrada por los estudiantes al aprender a través de la gamificación. Esto plantea una pregunta importante en el ámbito educativo: ¿cómo podemos aprovechar al máximo esta motivación intrínseca para el aprendizaje? La gamificación parece ser una respuesta válida, ya que logra involucrar a los estudiantes de manera activa y fomentar un ambiente de aprendizaje participativo y desafiante.

Sin embargo, es esencial abordar la gamificación con una planificación cuidadosa y adaptarla a las necesidades y características específicas de cada grupo de estudiantes. Esto nos lleva a una reflexión sobre la importancia del diseño instruccional en el contexto de la gamificación. ¿Cómo podemos asegurarnos de que los elementos lúdicos y las mecánicas de juego estén alineados con los objetivos de aprendizaje y el nivel de los estudiantes?

Además, surge la necesidad de explorar cómo la gamificación puede ser aplicada en otros contextos educativos y en la enseñanza de diferentes idiomas. ¿Los resultados obtenidos en este estudio serían replicables en el aprendizaje de otros idiomas extranjeros? ¿Qué adaptaciones serían necesarias para implementar con éxito la gamificación en diferentes entornos educativos?

Otro punto importante a considerar es la duración y la intensidad de la implementación de la gamificación. ¿Sería beneficioso continuar utilizando esta metodología en niveles más avanzados o en etapas posteriores de la educación superior? ¿Cuál sería el impacto a largo plazo en el dominio del idioma inglés por parte de los estudiantes?

En última instancia, los resultados de este estudio abren la puerta a futuras investigaciones y exploraciones en el campo de la gamificación en la educación. Se presenta una oportunidad para profundizar en la comprensión de cómo esta metodología puede influir en el aprendizaje de idiomas y cómo puede ser optimizada para maximizar sus beneficios.

## **CONCLUSIONES**

La presente investigación ha arrojado resultados prometedores sobre la efectividad de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés en los primeros niveles de educación superior. A través de la evaluación de pruebas de nivel básico y avanzado, así como de una prueba de percepción para medir la motivación de los estudiantes, se han obtenido datos significativos que respaldan la utilidad de esta metodología.

En primer lugar, se ha evidenciado una mejora sustancial en todas las áreas del idioma inglés entre los niveles básico y avanzado. Esta mejora indica que la gamificación ha tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas de manera efectiva y progresiva. Los resultados demuestran que la gamificación no solo fomenta el aprendizaje, sino que también contribuye al fortalecimiento de competencias gramaticales, expresión oral y escrita, así como a la comprensión auditiva.

Un aspecto relevante que emerge de este estudio es el alto grado de motivación observado entre los estudiantes para aprender inglés a través de la gamificación. La aplicación de la prueba de percepción con la escala Likert reveló que los participantes mostraron un notable interés y compromiso en el proceso de aprendizaje. Esto indica que la gamificación no solo tiene un impacto en los resultados académicos, sino que también fomenta una actitud positiva y proactiva hacia el aprendizaje del idioma.

Adicionalmente, la gamificación ha proporcionado un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo, en el cual los estudiantes se involucran activamente con el contenido. La incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego ha estimulado la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que ha contribuido a la mejora de las habilidades lingüísticas. Esta inmersión activa en el idioma, a través de actividades lúdicas y desafiantes, ha facilitado la adquisición de competencias de manera más rápida y efectiva.

No obstante, es importante señalar que la implementación exitosa de la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una adaptación a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. La selección adecuada de actividades y un seguimiento constante del progreso son fundamentales para maximizar los beneficios de esta metodología.

Este estudio respalda de manera contundente la eficacia de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés en los primeros niveles de educación superior. Los resultados obtenidos muestran una clara mejora en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, respaldando la idea de que la gamificación es una herramienta valiosa en el proceso educativo. La alta motivación observada subraya la capacidad de esta metodología para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del idioma. La gamificación no solo ha demostrado ser efectiva en el ámbito académico, sino que también ha creado un ambiente de aprendizaje activo y participativo que estimula

el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas en el idioma inglés. El estudio sobre la implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje del idioma inglés en los primeros niveles de educación superior ha proporcionado evidencia sólida de sus beneficios. Los resultados obtenidos indican un progreso significativo en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, especialmente en las áreas de grammar, speaking y listening. Asimismo, la alta motivación observada entre los participantes subraya la efectividad de esta metodología en el fomento del interés y compromiso en el aprendizaje del idioma inglés. Estos hallazgos respaldan la adopción continua de la gamificación como una herramienta valiosa en el ámbito educativo, especialmente en el contexto de la enseñanza de idiomas.

### **LISTA DE REFERENCIAS**

- Gaitan V., (2013). Gamificación en el aprendizaje divertido. *Educativa*. Recuperado en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: Digital game-based learning. *Handbook of Computer Game Studies*, 18, 97-122.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- 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.
- Fromberg, D. P., & Gullo, D. F. (1992). Perspectives on children. In L. R. Williams & D. P. Fromberg (Eds.), *Encyclopedia of early childhood education* (pp. 191-194). New York: Garland Publishing Inc.
- Frost, J. L. (1992). *Play and playscapes*. Albany, NY: Delmar.
- Vandenberg, B. (1986). Play theory. In G. Fein & M. Rivkin, (Eds.), *The young child at play* (pp. 17-22). Washington, DC: NAEYC
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W.W. Norton & Co

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). New York, NY: ACM.
- Enseñar inglés en el siglo XXI. Investigación, innovación y calidad educativa. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/261986893\\_Ensenar\\_ingles\\_en\\_el\\_siglo\\_XXI\\_Investigacion\\_innovacion\\_y\\_calidad\\_educativa](https://www.researchgate.net/publication/261986893_Ensenar_ingles_en_el_siglo_XXI_Investigacion_innovacion_y_calidad_educativa)
- Martínez, J. d. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 235-261.
- González, M., & Rodríguez, B. (2017). Factores motivacionales de los adultos para el estudio de una lengua extranjera. *Pedagogía Social Revista Universitaria*, 129-143.
- Mena, T. (2013). Factores motivacionales de los adultos para el estudio de una lengua extranjera. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Espi, M., & Azurmendi, M. (1996). MOTIVACIÓN, ACTITUDES Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA. *RESLA*, 63-76.
- British Study Centres. (s.f.). Recuperado el Junio de 2021, de <https://www.british-study.com/en/>
- Profesor, Yo. (22 de Octubre de 2019). Yo Profesor. Recuperado el Junio de 2021, de <https://yoprofesor.org/2019/10/22/15-teorias-de-aprendizaje-segun-autores-en-educacion/>
- Vergara, C. (s.f.). Actualidad en Psicología. Recuperado el Junio de 2021, de <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>
- EIDLE. (23 de Febrero de 2018). Recuperado el Junio de 2021, de <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/>
- Yo Profesor. (22 de Octubre de 2019). Yo Profesor. Recuperado el Junio de 2021, de <https://yoprofesor.org/2019/10/22/15-teorias-de-aprendizaje-segun-autores-en-educacion/>
- Castillero Mimenza, O. (2021). Psicología y Mente. Recuperado el Junio de 2021, de Psicología educativa y del desarrollo: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-aprendizaje-robert-gagne>

Saborio, A. (29 de Agosto de 2019). Psicología-Online. Recuperado el Junio de 2021, de Teorías de Aprendizaje según Bruner: [https://www.psicologia-online.com/teorias-del-aprendizaje-segun-bruner-2605.html#anchor\\_1](https://www.psicologia-online.com/teorias-del-aprendizaje-segun-bruner-2605.html#anchor_1)

Lopez, C. (31 de Enero de 2002). Gestipolis. Recuperado el Junio de 2021, de <https://www.gestipolis.com/jerarquia-necesidades-maslow/>

Guerrero Hernandez, J. A. (28 de Junio de 2020). Docentes al Día. Recuperado el Junio de 2021, de <https://docentesaldia.com/2020/06/28/la-teoria-de-las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner/>

Vergara, C. (s.f.). Actualidad en Psicología. Recuperado el Junio de 2021, de <https://www.actualidadenpsicologia.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>

Vergara, C. (s.f.). Actualidad en Psicología. Recuperado el Junio de 2021, de La teoría del condicionamiento operante de B.F. Skinner: <https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-condicionamiento-operante-skinner/>

Narbona, R. (s.f.). C-El Cultural. Recuperado el Junio de 2021, de La Psicología Humanista de Carl Rogers: <https://elcultural.com/la-psicologia-humanista-de-carl-rogers>

L Hotellerie, R. (13 de Septiembre de 2011). Escritos sobre educación. Recuperado el Junio de 2021, de Lee Carter. la disciplina asertiva: <https://sites.google.com/site/escritossobreeducacion/classroom-news/leecanterladisciplinaasertiva>

All Star de la Educación. (29 de Abril de 2018). Educar es Todo. Recuperado el Junio de 2021, de <https://educarestodo.com/rudolf-dreikurs-comprender-por-que-los-ninos-se-portan-mal/>

Equipo Pedagógico de Campuseducacion.com. (21 de Enero de 2020). Oposiciones Campuseducacion.com. Recuperado el Junio de 2021, de <https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/principios-metodologicos-en-la-programacion-didactica/>

CEDEC y Área de Recursos Educativos Digitales del INTEF. (s.f.). Metodología y evaluación. Recuperado el Junio de 2021, de Principios metodológicos generales:

[http://formacion.intef.es/pluginfile.php/248004/mod\\_resource/content/1/principios\\_metodologicos\\_generales.html](http://formacion.intef.es/pluginfile.php/248004/mod_resource/content/1/principios_metodologicos_generales.html)

Consejo de Educación Superior. (15 de Julio de 2020). Reglamento de Régimen Académico. Quito, Pichincha, Ecuador.

Díaz-Cruzado, Jesús y Troyano, Y. (s. f.). El potencial de la educación en el ámbito educativo. Universidad de Sevilla.

[https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO\\_0.pdf](https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf)

K. K. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook.

Dominguez, S. C., Gaitero, F. G., & Santaren, V. R. (2016). El dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria.

Cruzado, J. D., & Rodriguez, Y. T. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013),.

Cherrez, E. H. (2014). EL B-LEARNING Como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial . Madrid.

Jimenez, F. H. (2016). Enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas - Game-based Approach in Foreign Language Teaching and Learning. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada.

F. A. (2019). Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski. Retrieved from Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski: <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>