

# El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE

DAMARIS CORDERO B.

Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje, Costa Rica

MARTÍN NÚÑEZ A.

Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje, Costa Rica

## Resumen

Mantener, durante y fuera de lecciones, el interés por el aprendizaje de una lengua extranjera no es una tarea fácil para el profesor. De ahí la importancia del uso de métodos de enseñanza que contribuyan en la labor docente, motivando a quienes estudian y mejorando a su vez la participación e interacción en clase. El objetivo primordial de este estudio es describir cómo las competencias y el desempeño lingüístico en el aula de inglés pueden estimularse y fortalecerse con actividades lúdicas; por lo tanto, se propone la gamificación o ludificación como metodología de enseñanza. La gamificación es un concepto utilizado recientemente por la industria desarrolladora de web; pretende hacer más activas y participativas las experiencias de aprendizaje de una lengua extranjera. Así, en el presente trabajo se muestra una visión sobre el enfoque mencionado, se discuten algunos conceptos relevantes sobre las técnicas de enseñanza relacionadas y se incluyen algunas sugerencias para su implementación. La información requerida fue recopilada consultando bibliografía existente, realizando observaciones de aula y empleando un cuestionario, el cual fue aplicado a sesenta estudiantes de dos cursos de Inglés Integrado I para otras carreras en la Universidad Nacional, en Costa Rica. Con el uso de estos instrumentos se buscó conocer las experiencias de aprendizaje vividas durante los dos meses en que se aplicaron algunas mecánicas

de gamificación en las lecciones. Posteriormente, se hizo un análisis de los datos obtenidos con las dos estrategias de investigación aplicadas, por lo que se comprobó la efectividad de esta metodología en el desarrollo de las competencias lingüísticas en inglés y la forma en que cambia las dinámicas habituales de clase.

**Palabras claves:** competencias lingüísticas en inglés, metodología de enseñanza, actividades lúdicas, gamificación

### **Abstract**

Maintaining students' interest, during and outside the lessons, in the learning of a foreign language is not an easy task for the teacher. Thus, the importance of using teaching methods to help instruction and motivate learning, while improving participation and interaction in the class. The primary objective of this study is to describe how the skills and the linguistic performance in the English classroom can be encouraged and strengthened by use of ludic activities, therefore Gamification is proposed as a teaching methodology. Gamification is a concept recently used by the Web development industry which it is intended to make the learning experience of a foreign language more active and participative. In this paper, an insight about the approach mentioned is shown, some relevant concepts about the related teaching techniques are discussed, and some suggestions for its implementation are included. The information presented was compiled by consulting current literature, conducting classroom observations and administering a questionnaire to sixty students from two courses of Inglés Integrado I para otras carreras in the Universidad Nacional, Costa Rica. With the use of these instruments the researchers intended to record and analyze the learning experiences achieved during the two-month period in which some Gamification techniques were implemented. Subsequently, an analysis of the data obtained with the two research strategies applied, so that the effectiveness of this methodology in the development of the linguistic competences in English, and the way it changes the usual dynamic class were derived.

**Key words:** linguistic competences in English, teaching methodology, ludic activities, gamification method

## Introducción

La educación universitaria actual enfrenta grandes desafíos, al ser la responsable de la formación de profesionales quienes deben insertarse en un mundo laboral mediado no solo por constantes avances tecnológicos, sino que además exige contar con habilidades específicas de su área de estudio y también habilidades personales relacionadas principalmente con el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la persistencia y el trabajo colaborativo. Estas destrezas son ampliamente abordadas por la técnica de enseñanza llamada gamificación, la cual se desarrollará como tema principal en este trabajo investigativo.

La gamificación o aprendizaje basado en juegos es una tendencia que, a partir del 2008, ha sido implementada en varios contextos como capacitaciones de trabajo, medios sociales y recientemente en actividades educativas y otros. Es, en sí, una técnica que provee a los docentes de oportunidades para incorporar un aprendizaje activo dentro de sus sesiones de enseñanza, puesto que promueve la motivación de los estudiantes y el compromiso hacia lo que aprenden, mientras se incrementa su enseñanza.

En esta investigación, se pone de manifiesto la importancia del uso de las prácticas lúdicas en el campo de la educación y en la enseñanza de lenguas extranjeras en particular. Estas actividades llevadas al aula estimulan un ambiente propicio para que el aprendizaje sea ameno y efectivo. Cuando se aprende jugando, se facilita la internalización de contenidos y se potencia la integración del cuerpo estudiantil y el trabajo en equipo.

La base de la gamificación es el juego, un término descrito por Salen y Zimmerman (2004, p. 7), en su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, como un sistema en el cual los jugadores se envuelven en un reto artificial definido por reglas, interactividad y retroalimentación, que termina con un resultado cuantificable. Con su uso en el campo de la educación se intenta incluir elementos de la teoría de juego y lograr la motivación del estudiantado hacia lo que aprende.

### Un poco más sobre el concepto de gamificación

Como se ha mencionado, la gamificación es una estrategia relativamente nueva en el campo de la educación. Utiliza mecánicas de juego y aplicaciones lúdicas en la enseñanza de los contenidos tradicionales de aprendizaje, con las que se logra envolver a los estudiantes, motivarlos y promover su participación activa en el aprendizaje de una u otra materia en la resolución efectiva de problemas. Con las mecánicas y sistemas que se incluyen dentro de esta metodología, se logra que quienes aprenden se involucren más en su autoaprendizaje y que experimenten un tiempo de clase más productivo y significativo, mediante la ejecución de un papel determinado en el desarrollo de una actividad-juego que permita fomentar variadas acciones en quienes participan.

Lázaro (1995, p. 1) indica que el juego permite el desarrollo de valores humanos importantes en este mundo globalizado: la solidaridad, el compañerismo, el respeto por el otro, la tolerancia, la escucha atenta, las conductas resilientes, la autoestima, el humor, el

desafío, la pasión, los vínculos afectivos, el manejo de la libertad y el despliegue de las inteligencias múltiples, lo que contribuye a que el estudiantado desarrolle su capacidad para adaptarse a la realidad vivida.

De la misma manera, Gee (2003), un estudioso en el campo del aprendizaje basado en juegos, menciona varios principios que los participantes utilizan mientras están envueltos en esta actividad lúdica: oportunidad de experimentar a partir de la representación de nuevos roles e identidades y su potencial para motivar una práctica reflectiva mientras se encuentran envueltos en un ciclo de “prueba, hipotetizar, probar nuevamente y repensar sus estrategias para resolverlo” (pp. 208-209); esto genera a su vez la oportunidad de realizar acciones y tomar decisiones que los convierten en participantes activos de su propio aprendizaje (p.195).

Cuando el juego se usa para motivar el aprendizaje en el estudiantado, el profesorado pone en práctica ciertos principios que se aplican a contextos de la vida real y que ayudan en el uso de los materiales educativos de forma dinámica y lúdica. Además, se tiene la oportunidad de introducir conceptos y temas varios mientras se guía y motiva al grupo discente hacia una meta específica. Por su parte, la evaluación de los aprendizajes, las habilidades de pensamiento crítico y la capacidad para la resolución de problemas se hará gradualmente al observarlos mientras juegan (Kaya, 2010, p. 2).

Por años, se ha investigado en el mundo lúdico y se ha intentado definir el juego y los determinados factores que caracterizan este fenómeno, como son la autonomía y la libertad con que se

practica. En este sentido, Terr (2000) afirma que el juego es esencial para la madurez, ya que proporciona placer, un sentido de logro, de pertenencia y reduce las tensiones. Sin embargo, para su uso, se necesita antes de todo buscar y definir el objetivo por implementar, así como encontrar la mecánica más apropiada para ejecutarla de manera eficiente y efectiva.

### **Las técnicas y dinámicas de la gamificación**

La gamificación introduce en el salón de clase distintas acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos que crean experiencias atractivas y que convierten un juego en una actividad de aprendizaje, incrementando de esta manera la motivación y el compromiso de la comunidad estudiantil mediante la consecución de objetivos. Entre las principales mecánicas de juego que se mencionan están: la asignación de valores cuantitativos a una acción, los niveles que se alcanzan acumulando puntos, los premios, la asignación de posiciones, los desafíos, el cumplimiento de misiones o retos, y los regalos, entre otros.

Mediante estas mecánicas se pretende lograr que quienes participan de un proceso educativo desarrollen sentimientos de progreso, creen rankings individuales y puntos de competitividad grupal; que perciban que el tiempo de aprendizaje ha sido bien utilizado; que se les provoque un estímulo hacia la superación; que desarrollen una cultura de colaboración; que puedan desarrollar la empatía y llevarse bien con el otro; que se mantengan enganchados y que potencien su espíritu emprendedor.

En una práctica educativa, con el uso de actividades de gamificación intervienen diferentes tipos de elementos de los que, a través de su análisis, se puede obtener conocimiento. Estos elementos se dividen en dinámicas, mecánicas, componentes, limitaciones, emociones, relaciones, retos con niveles de dificultad, cooperación, competición, retroalimentación y recompensa, entre otros; estos se aplican a la

realización de una tarea y otorgan un estatus, reconocimiento o motivación al estudiantado, además de que se le enseña a manejar los sentimientos de curiosidad, frustración o diversión que puedan surgir mientras cumplen con la tarea asignada (Lázaro, 1995).

Estos elementos se ilustran detalladamente en la Jerarquía de los elementos del juego en la gamificación, que se presenta a continuación en la figura 1.

**Figura 1. Jerarquía de los elementos del juego en la gamificación**



Fuente: P. Serrano (2014).

### **La gamificación en el campo educativo**

El uso de la gamificación en el ámbito educativo tiene cinco objetivos básicos que son: motivar al estudiantado, aumentar la retención de aprendizaje y mejorar la transferencia de aprendizaje, pues se aprende algo que se aplica en el contexto real, además de conseguir conocimiento e instruirse más rápidamente.

Los cuatro procesos psicológicos detrás de la gamificación son la motivación, la habilidad, el flow y las palancas. La motivación se refiere al incentivo extrínseco e intrínseco. La habilidad es el concepto del estudiante para realizar una acción. El flow se relaciona con la experiencia emocional que produce el juego y las palancas son aquellos pequeños eventos que la gamificación hace para guiar al jugador para que actúe (Fogg, 2009).

Asimismo, se deben seguir algunos pasos para que la gamificación sea efectiva: tener los objetivos para su uso bien definidos, buscar la mecánica más apropiada para el perfil del estudiantado, determinar lo que se quiere conseguir con esta implementación, delimitar los comportamientos deseados, tener claridad en lo que se quiere que el usuario haga, definir el tipo de jugadores para los que se han diseñado y definir los ciclos de la actividad.

### **La gamificación como método de enseñanza**

Cuando la persona encargada de enseñar aplica la gamificación en el contexto educativo, generalmente utiliza esta actividad lúdica para que el estudiantado aprenda a través de la organización y el uso de reglas del juego, ayudando con esto a que sus instruidos se involucren en su propio aprendizaje ofreciéndoles una forma diferente de aprender. Con el juego se fomenta el esfuerzo y la colaboración mientras se les recompensa simbólicamente por la realización de tareas establecidas, con puntos, niveles o *rankings*.

Nevado (2008) menciona cómo, a través de la historia, el juego ha sido visto por diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas como un recurso educativo que es parte importante de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dicho autor también hace referencia a algunos teóricos como Platón, quien habló sobre el valor práctico del juego en la educación; Aristóteles, Rousseau, Piaget y Dewey, quienes propusieron el juego como recurso de apoyo a determinadas actividades en el aula, por sus cualidades intrínsecas

motivadoras y por su importancia en el desarrollo cognitivo, motivacional y social en el proceso activo que representa la educación, al incorporar muchas actividades lúdicas en la enseñanza preescolar y escolar, algunas de las cuales en la actualidad también se aplican en la educación de adultos.

Con la información antes mencionada, se refuerza el hecho de que el juego, desde hace mucho tiempo, ha sido una herramienta que incluida en las lecciones genera un ambiente propicio para la enseñanza y el aprendizaje de una forma amena, efectiva y productiva; que es una actividad dinámica en la que el docente pasa a ser parte importante del proceso de enseñanza y el profesor, el guía para que el aprendizaje se dé mediante el juego al integrar elementos que son meramente lúdicos.

La gamificación/ludificación es una metodología que ayuda a facilitar y a hacer más efectivo el ambiente de clase en nuestros sistemas educativos, puesto que con su implementación se aprende mientras se disfruta de las actividades planeadas para este efecto. Entre las ventajas que ofrece para el estudiantado, se incluyen la fácil reprogramación de los objetivos, la objetividad y la base sustentada en teorías conductistas; por lo tanto, sus resultados son medibles.

Entre las ventajas que se mencionan, resaltan la aplicabilidad de los elementos que la conforman en la vida real, la mejora en la concentración, el fomento del trabajo en equipo, la retroalimentación adecuada y oportuna, y la mejora de conductas grupales e individuales en la clase, entre otros.

Así, para Csikszentmihalyi (1990), al diseñar el aprendizaje del estudiantado enfocado en las mecánicas de la

gamificación se requiere del uso de objetivos claros y alcanzables, tareas realizables, concentración y enfoque, realimentación inmediata, un equilibrio entre el nivel de habilidad y el desafío, y que la actividad sea intrínsecamente gratificante.

La gamificación le da la posibilidad al profesorado de utilizar las estrategias del juego con varios contenidos de aprendizaje y de esta manera generar un correcto resultado. Esta técnica puede ser usada también en diferentes contextos para mejorar no solo el aprendizaje y la retención, sino también la aplicación del conocimiento. Funciona, además, para estimular la colaboración entre los compañeros de clase y las discusiones.

Según Verdugo (2008, p. 2), el juego es un recurso idóneo para ser utilizado en la educación, ya que representa una herramienta eficaz que tiene como fin alcanzar ciertos objetivos educativos, facilitando de esta manera el traspaso de los contenidos y contribuyendo a la asimilación y comprensión significativa del aprendizaje. No obstante, el juego debe ser dirigido y facilitado por el profesorado, quien es el que debe guiar este proceso, si se quiere lograr que los docentes, con esta actividad, puedan identificar el aprendizaje que se pretende estimular con su uso.

Fernández (2016, p. 2), en su artículo titulado “Juego serio, Gamificación y Aprendizaje”, discurre en el porqué la gamificación es una herramienta que conviene utilizar en los salones de clase. De ese discurso se pueden enumerar los siguientes enunciados:

- Logra que jugando las personas eleven sus niveles neuronales de dopamina, incrementándose de esta forma la atención, motivación y un mayor aprendizaje.
- Enfrenta al estudiantado a simulaciones o situaciones reales en donde se deben seleccionar aspectos o datos relevantes que luego son utilizados a lo largo del juego. Esto permite desarrollar las etapas para un aprendizaje significativo.
- El juego en sí mismo enseña contenidos y valores como la tolerancia a la frustración, la memorización de reglas y el desarrollo de estrategias para jugar y ganar, entre otras.
- Desarrolla competencias esenciales como la observación, la probabilidad numérica, la rapidez, la empatía, la intuición, la toma de riesgos y la toma de decisiones.
- El conocimiento está siempre en construcción y lo que se aprende se puede utilizar en el futuro.
- Proporciona una retroalimentación inmediata y continua, lo que facilita aprender rápidamente.

La gamificación es de gran ventaja en el campo educativo, personal y social para el que aprende. Este tipo de actividad ofrece un aprendizaje activo, en el que se hace uso de competencias personales para la toma de decisiones, la solución de problemas y la creatividad; los estudiantes trabajan motivados y cooperando con sus compañeros en un ambiente de respeto y cordialidad, con gran interés por lo que aprenden y preparándose para la vida.

La gamificación busca transformar la clase en algo tan excitante como disfrutar del juego favorito de cada uno de los estudiantes. Por este motivo, para incluir las técnicas del juego en un ambiente de clase, expertos recomiendan tomar en cuenta estos aspectos de modo que resulten en lo novedoso y que

sirvan para que el estudiantado busque retos, permita asumir riesgos, desarrolle la creatividad y el pensamiento crítico, además de que les ayude a crear un sentimiento de equipo entre los participantes.

### **Los beneficios del aprendizaje basado en juegos**

James Gee, investigador en el campo de la teoría lingüística y en el de los videojuegos, ha escrito varios libros relacionados con la enseñanza y el aprendizaje basados en juegos. Gee describe los juegos de video como una versión externa de la mente; en sus palabras, cuando la persona entiende las cosas y planea acciones, realiza en su cabeza simulaciones parecidas a los juegos, combinando elementos y experiencias, creando fantasías y pensando a través de problemas complejos. Un proceso presente cuando se usan actividades de clase basadas en juegos y que estimulan la motivación de quien aprende, al mismo tiempo que ayudan en la formación de habilidades no cognitivas tales como la pasión y persistencia (Shapiro, 2014).

De la misma manera, Gee (citado por Shapiro, 2014) agrega que los juegos de video pueden hacer la enseñanza más accesible para el estudiantado: cuando el profesorado usa los principios que rigen este tipo de juegos como metodología de enseñanza, les ayuda a incrementar su pensamiento crítico, a tomar decisiones, a ser parte activa en su aprendizaje y a cambiar su actitud sobre el mundo que los rodea.

Las mecánicas del juego influyen en la participación de los estudiantes, quienes son motivados a completar metas en términos de aprendizaje. Con los

juegos de video, se busca generar, redireccionar y enfocar la energía que los estudiantes sienten cuando juegan por horas con sus juegos favoritos. Se busca proporcionarles una experiencia placentera de enseñanza y de aprendizaje.

### **La gamificación en la enseñanza de lenguas**

La gamificación ha sido una práctica que el profesorado ha aplicado o aplica en el contexto educativo muchas veces sin ser consciente de ello; por ejemplo, cuando propone a quienes aprenden retos o sistemas de obtención de puntos como forma de guiarlos hacia la adquisición de conocimientos. Ahora bien, según Herrera (2016), es en los últimos años cuando en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de segundas lenguas, o bien, de lenguas extranjeras que se han generado propuestas para el uso de juegos digitales en el salón de clase; destaca en su artículo 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 representa el uso del juego en el aula como estrategia de aprendizaje y para la motivación de quienes se instruyen en una lengua.

Aprender una lengua es más fácil si se hace de forma divertida y con el uso de nuevas metodologías que proporcionen un aprendizaje más significativo, así como por medio de situaciones de aprendizaje que permitan al estudiantado obtener determinadas competencias y conocimientos en el idioma meta, mientras se les estimula a aprender más sobre este como una forma



creativa de obtener determinados resultados lingüísticos aprovechando la predisposición que estos puedan tener hacia la competencia y el juego (Fernández, 2016).

De hecho, en el aula de idiomas, los juegos se han utilizado generalmente para introducir las lecciones o para repasar o reforzar los contenidos estudiados; o es realmente en los últimos quince años cuando se destaca la efectividad del uso de los enfoques lúdicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula de segundas lenguas. Por el auge de los videojuegos 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.

Adicionalmente, actividades de esta naturaleza también se han implementado en otro tipo de mecánicas como los Serious Games (Juegos Serios) o juegos que no se usan para entretenimiento o diversión como propósito principal (Michael y Chen, 2005), sino que son diseñados para alcanzar alguna meta didáctica o lingüística, y la Gamificación, que utiliza elementos del diseño de juego en ámbitos que no son de juego (Werback y Hunter, 2013).

No obstante, es hasta hace poco que se ve el juego como una forma eficaz de práctica docente, dejando de lado el concepto tradicional de su uso como instrumento para el refuerzo de contenidos en la enseñanza de una lengua y utilizándolo como material didáctico significativo, divertido y que motiva al estudiantado a involucrarse en su aprendizaje y principalmente en el uso de la lengua meta.

En el caso del uso de la gamificación, la implementación de los elementos del diseño de juegos se usan como estrategia en la enseñanza de lenguas que ayuda a incrementar la motivación y a promover el compromiso del estudiantado hacia la obtención de metas lingüísticas fijas (Herrera, 2013).

Además, agrega Gómez (2015) que cuando en una clase se incorporan elementos de la gamificación, como las recompensas y la competición, se motiva intrínseca y extrínsecamente al alumnado. En la clase de idioma extranjero, lo lúdico ayuda a realizar acciones que permiten a quien aprende tener experiencias más interesantes, divertidas, provechosas y placenteras, con las que descubre e interioriza vocabulario, gramática o pronunciación por medio de actividades como animaciones, presentaciones y vídeos. Estas actividades consiguen mantener al grueso de los estudiantes motivados a lo largo de todo el proceso enseñanza-aprendizaje, convirtiéndolos en aprendientes más animados, disciplinados, perseverantes y con más confianza en sí mismos.

### **Las competencias lingüísticas en inglés**

El Marco Común Europeo de Referencia define las competencias como la suma de conocimientos, destrezas y características individuales que permiten a una persona realizar acciones (Johnston, 2016, p. 1). Este marco de referencia destaca cómo las actividades de lengua deben ejercitar las competencias lingüísticas o las habilidades para expresar sentimientos y hechos, tanto de forma oral como escrita, en un contexto específico. En otras palabras,

estas competencias lingüísticas deben manifestarse a la hora de comprender un texto, expresar un mensaje o simplemente con el fin de realizar una tarea.

Para el desarrollo de las competencias lingüísticas en el área de inglés, el profesorado emplea métodos, técnicas y procedimientos holísticos para alcanzar los objetivos propuestos y desarrollar los contenidos necesarios. Además, se recurre a una serie de habilidades y destrezas que preparan al educando para establecer relaciones entre las experiencias, los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes que se adquieren. Por esta razón, la gamificación es una metodología idónea para cumplir con este cometido, pues permite el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma mientras los educandos participan de forma activa, combinando el uso del idioma inglés, el entretenimiento y el disfrute con las mecánicas de competición, retos y cooperación, y realimentación, entre otras.

### **El perfil de los estudiantes de Inglés Integrado, ILE en la UNA**

La población seleccionada para esta investigación la constituyen dos grupos de Inglés Integrado II para otras Carreras, de la Universidad Nacional, formados por 60 estudiantes en total. Estos grupos de estudiantes han cursado anteriormente el Inglés Integrado I y se espera que al finalizar el semestre cuenten con un nivel A1.2 de dominio de la lengua –conforme el Marco Común Europeo de Referencia según lo estipulado en el programa del curso–.

Los cursos de Inglés Integrado para Otras Carreras I son financiados

con presupuesto del Consejo Nacional de Rectores (Conare), como parte de su Plan de Acción 2006-2010, y están adscritos a la Vicerrectoría Académica de la Universidad Nacional de Costa Rica. En ellos, se ofrecen cursos de inglés para la población universitaria (estudiantes y funcionarios), con el propósito de fortalecer el conocimiento de la lengua, de aumentar el nivel de inglés de quienes lo matriculan y de contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza pública universitaria.

### **Tipo de investigación**

Para cumplir con el objetivo de este estudio, se recurrió a una investigación mixta y se desarrolló una investigación de tipo exploratorio. De esta forma, se combinan la consulta de bibliografía existente sobre la gamificación como metodología de enseñanza con la investigación de campo, por medio de la aplicación de un cuestionario que se distribuyó entre 60 estudiantes de Inglés Integrado I (ver Anexo A), un segundo cuestionario que se aplicó a 16 docentes del área de Inglés y del área de Cursos de Servicios (ver Anexo B), quienes imparten este mismo nivel en la Universidad Nacional y fueron seleccionados al azar por los investigadores. Para triangular la información, se utilizaron tres diferentes instrumentos: un cuestionario que sirvió para entrevistar al estudiantado y conocer sobre sus experiencias personales en cuanto al uso de las técnicas de gamificación en algunas de las lecciones, una lista de cotejo utilizada por los investigadores mientras realizaban observaciones de clase que incluían este método específico de enseñanza y un cuestionario

para los docentes que tenía como objetivo el conocer sus puntos de vista sobre el uso de actividades lúdicas en las lecciones de inglés de la Universidad Nacional (UNA).

### **Puesta en práctica**

El desarrollo de las mecánicas de gamificación en el aula de Inglés Integrado para Otras Carreras se realizó considerando los niveles de mecánica de juego establecidos por Serrano (2014, p. 1). Así, se establecieron seis niveles por superar, con un total de 24 retos (cuatro retos por nivel, uno para cada habilidad lingüística); estos se desarrollaron en un ciclo lectivo de 17 semanas y abarcaban los distintos contenidos temáticos establecidos en el programa del curso.

El cuerpo estudiantil fue dividido en seis subgrupos de cinco jugadores cada uno y se denominó a una persona por grupo como responsable de liderar las tareas del equipo, de modo que todos cumplieren su meta en el tiempo planteado. Se establecieron algunas reglas de cooperación, competición y progreso para los participantes y se procedió a desarrollar las actividades propuestas como un verdadero juego.

Adicionado a las evaluaciones sumativas regulares, se estableció una recompensa simbólica para que el subgrupo que completara cada nivel obtuviera un incentivo y se clasificará en un ranking de puntos específico. Como recompensa final, se estableció un premio consistente en una medalla y un almuerzo en el restaurante de elección del grupo ganador; el presupuesto se acordó en conjunto y se establecieron las directrices para el evento.

Para lograr el avance entre niveles, cada subgrupo debía completar sus tareas individuales, de modo que solo podía superarse el nivel cuando el total de retos estaba completo de manera efectiva y apropiada. Una vez que el nivel era superado, se procedió a asignar un nuevo orden de actividades para las siguientes metas hasta completar los seis niveles.

### **Recolección de la información**

Primeramente, el cuestionario aplicado al estudiantado estaba conformado por una serie de preguntas cerradas en las que se les preguntaba acerca del uso de los componentes del juego en las clases de Inglés Integrado I: si les resultaban atractivas o poco atractivas, si motivaban su deseo hacia el aprendizaje y su compromiso hacia la realización de la tarea, así como si ayudaban a integrarlos como una comunidad de aprendizaje y a apoyarse mutuamente mientras trabajan en grupo.

En el apartado 2, sobre el uso de mecánicas de juego en las clases de Inglés Integrado I, los docentes tuvieron la oportunidad de indicar si estaban de acuerdo o en desacuerdo en cuanto a si el uso de mecánicas de juego en las clases de Inglés Integrado I, tales como la competición, los desafíos, las recompensas y la retroalimentación, resultaba atractivo o no para ellos durante las actividades en clase, así como si estas mecánicas eran fáciles de aplicar o no en su vida real, si fomentan el trabajo en equipo y facilitan el intercambio de información entre ellos.

Además, se les consultó si estas mecánicas mejoraron sus habilidades de toma de decisiones y solución de

problemas, y si beneficiaron su comportamiento durante las lecciones, para concluir con una última pregunta, con la cual se indagó sobre las habilidades de inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas de juego y si mejora el aprendizaje del idioma con el uso de dichas dinámicas

Como segundo medio para obtener información, se diseñó un instrumento que se aplicó a 16 docentes del área de Cursos de Servicios (ver Anexo B), quienes están a cargo de impartir este mismo nivel en la Universidad Nacional. En este cuestionario se incluyó igual cantidad de preguntas y apartados que en el cuestionario aplicado a los estudiantes de los cursos de Inglés Integrado I. Se buscaba, de la misma manera, conocer sobre sus puntos de vista en cuanto al uso de los componentes del juego en las clases de Inglés Integrado I, sobre la utilización de mecánicas de juego en las mismas clases y respecto a las habilidades de inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas de juego y la forma en que se mejora el aprendizaje del idioma inglés con su aplicación.

Un tercer instrumento utilizado fue la Guía de observación no participante (Anexo C), la cual incluyó una lista de cotejo sobre el uso de las técnicas de gamificación en las actividades de clase que se crearon y se programaron para mejorar las competencias lingüísticas en el idioma inglés del alumnado. Este fue un instrumento usado por los investigadores para observar a los docentes durante algunas de las lecciones de inglés en donde se aplicó la gamificación como metodología de enseñanza.

## Conclusiones

Una vez analizados los datos, tanto de las observaciones como de los cuestionarios y de las entrevistas, se procedió a tabular la información. De este análisis se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Las mecánicas de gamificación contribuyen a mejorar la enseñanza de un idioma extranjero, ya que incrementan la motivación del estudiantado y su compromiso hacia lo aprendido. Planteado el programa del curso como un juego según un modelo que cumple con los componentes, las mecánicas y las dinámicas del proceso, se logró motivar al cuerpo docente a involucrarse en los distintos retos y actividades, tanto evaluativas como de mero alcance.

La gamificación es un elemento que agrega dinámicas de cooperación, competición y realimentación en las clases presenciales de inglés. A partir de los diversos desafíos y el establecimiento de reglas específicas de competitividad y cooperación entre los subgrupos y entre el estudiantado, se consolidó una mecánica que, si bien propició la competencia entre los participantes, también demostró ser altamente útil en la consecución de metas individuales.

La incorporación de los componentes de la gamificación como insignias, puntos, *rankings* y niveles, entre otros, es una herramienta para que los estudiantes obtengan reconocimientos por habilidades o conocimiento demostrados en el idioma inglés. Cada logro, cada nivel superado y cada posición en un *ranking* demostraron el compromiso individual por mejorar el nivel de lengua y, de manera grupal, el trabajo que se dio en el plano lingüístico para desarrollarlos.

El uso de la gamificación dentro y fuera del salón de clase refuerza el involucramiento y la participación de los alumnos en su propio aprendizaje y en el desarrollo general del subgrupo. Dentro del salón se utiliza como método de interacción multilateral o medio para alcanzar sus metas y fuera del salón en beneficio del desarrollo y compleción de las actividades propuestas que incluían, entre otras, la realización de entrevistas y conversaciones cortas con hablantes nativos del inglés.

La gamificación ofrece la posibilidad de que quienes estudian un idioma interactúen entre sí de forma interesante y novedosa. Se omite el recurso bibliográfico cargado de énfasis gramaticales o discursivos y se concentra más en la práctica guiada para el uso del idioma meta en situaciones cuasi reales de carácter no académico.

Las mecánicas de la gamificación transforman el aprendizaje cooperativo en aprendizaje competitivo. Como mecánica educativa, la educación en lenguas extranjeras ha desarrollado gran afinidad hacia el aprendizaje cooperativo; no obstante, a sabiendas de que el mundo del videojuego en línea es bastante más agresivo de lo que realmente ocurre en un aula, se ha logrado comprobar que en realidad una de las motivaciones más poderosas de esta implementación es la competición.

Las mecánicas de la gamificación generan niveles de competitividad que redundan en beneficio del grupo total. El cumplimiento de metas conjuntas genera en el grupo la necesidad de colaborar con los estudiantes menos avanzados de modo que el desarrollo grupal de la prueba sea completado en el tiempo establecido. Esto les motiva

a generar propuestas de aprendizaje grupales que les faciliten el avance y la aprobación de cada nivel.

La gamificación promueve la responsabilidad del estudiante y su autoaprendizaje. Partiendo del hecho de que cada reto debe cumplirse de manera individual, cada participante busca su propio desarrollo al cumplir las metas establecidas y eso le permite, además, desarrollar otras estrategias de aprendizaje que a la larga redundan en un beneficio propio como grupal en cuanto al manejo del idioma en todas sus áreas.

## Bibliografía

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: Harper & Row.
- Fernández, I. (2016). "Juego Serio: gamificación y aprendizaje". *Revista Centro de Comunicación y Pedagogía*. Universidad de la Rioja. Recuperado de <https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Fogg, J. (2009). *Behavior Model for Persuasive Design*. Recuperado de [http://bjfogg.com/fbm\\_files/page4\\_1.pdf](http://bjfogg.com/fbm_files/page4_1.pdf)
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. (2005). Good Video Games and Good Learning. *Phi Kappa Phi Forum* 85 (2): 33- 37. <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>.
- Gómez, J. (2015). *Hacia una formación más divertida: "Gamificación"*. Recuperado de <http://www.cerem.es/blog/hacia-una-formacion-mas-divertida-gamification>

- Herrera, F. (2013). *Gamificar el Aula de Español*. Recuperado de <http://clic.es/formacion/gamificar-el-aula-de-espanol/>
- Herrera, F. (2016). "Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas". *Revista La Nebrija*. N.º 20. Recuperado de <http://www.nebrija.com/revista-linguistica/sobre-el-enfoque-ludico-en-los-procesos-de-ense%C3%B1anza-y-aprendizaje-de-segundas-lenguas>
- Johnson, L., Adams, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin: The New Media Consortium. <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-he-EN-SC.pdf>.
- Johnston, K. (2016). *Los cinco niveles de competencia lingüística en inglés*. Recuperado de [http://www.ehowenespanol.com/cinco-niveles-competencia-linguistica-estudiantes-ingles-info\\_50023/](http://www.ehowenespanol.com/cinco-niveles-competencia-linguistica-estudiantes-ingles-info_50023/)
- Kaya, T. (2010). A Stealth Assessment Turns to Video Games to Measure Thinking Skills. The Chronicle of Higher Education, November 7. <http://chronicle.com/article/A-Stealth-Assessment-Turns/125276/>.
- Lázaro, A. (1995). "Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias, 51 (3): 7-22.
- Michael, D. y Chen, S. (2005). *Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform*. Kentucky: Cengage Learning.
- Nevado, Ch. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. Recuperado de [http://marcoele.com/descargas/7/nevado\\_juego.pdf](http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf)
- Salem, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Massachusetts: Institute of Technology. Library of Congress Cataloging-in Publication Data. ISBN-13:978-0-262-24045-1. Recuperado de <https://www.amazon.ca/Rules-Play-Game-Design-Fundamentals/dp/0262240459>
- Serrano, P. (2014). *Gamificación, Wanna Play?* Recuperado de <http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/elementos-de-juego-en-la-gamificacion-dinamicas/>
- Shapiro, J. (2014). Games can Advance Education: A Conversation with James Paul Gee. Recuperado de <http://ww2.kqed.org/mindshift/2014/07/03/games-can-advance-education-a-conversation-with-james-paul-gee/>
- Terr, L. (2000). *El Juego: ¿Por qué los adultos necesitan jugar?* Recuperado de <http://www.casadellibro.com/libro-el-juego-por-que-los-adultos-necesitan-jugar/9788449308154/692368>
- Trybus, J. (2015). Game-based learning: what it is, why it works, and where it's going. New Media Institute. Recuperado de: <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>.
- Verdugo, A. (2008). *El juego desde la perspectiva del currículo o enseñanza*. Recuperado de <http://reflexionmaseducacion.blogspot.com/2008/04/el-juego-desde-la-perspectiva-del.html>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2013). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson.

## Anexos

### Anexo A

El estímulo de las competencias lingüísticas en el entorno no lúdico de los cursos de Inglés Integrado I para otras Carreras de la Universidad Nacional (UNA), con el uso con el uso de dinámicas de la gamificación

#### Entrevista a estudiante de Inglés Integrado I

Estimado estudiante,

Con el objetivo de conocer su punto de vista sobre el uso de actividades lúdicas en las lecciones: técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos, se le solicita su cooperación para responder al siguiente cuestionario. La información que brinde es anónima y se utilizará para cumplir con los objetivos de una investigación que se está realizando para mejorar las metodologías de enseñanza en los cursos de Inglés Integrado I. De antemano le agradecemos por su valiosa ayuda.

#### 1. Sobre el uso de los componentes del juego en las clases de Inglés Integrado I

El uso de las dinámicas y mecánicas del juego durante las lecciones son: Poco atractivas \_□\_□\_□\_□\_□\_□\_ Muy atractivas

#### 2. Sobre las dinámicas de juego en las clases de Inglés Integrado I

Las actividades lúdicas incentivan mi motivación hacia el aprendizaje del Inglés En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas incentivan mi compromiso hacia la realización de la tarea En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas ayudan a integrarme como miembro de una comunidad de aprendizaje En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas motivan nuestro apoyo mutuo mientras trabajamos en grupo

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

## 2. Sobre el uso de mecánicas de juego en las clases de Inglés Integrado I

Los desafíos, la competición, las recompensas, y la retroalimentación resultan atractivos para mí durante las actividades de clase

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas de juego son de fácil aplicación en nuestra vida real

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas del juego fomentan el trabajo en equipo y facilitan el intercambio de información entre nosotros los estudiantes

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

El uso de mecánicas del juego mejora mis habilidades de toma de decisiones y solución de problemas

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

El uso de mecánicas del juego mejora mi comportamiento durante las lecciones

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

## 3. Sobre las habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de las dinámicas del juego

Habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas del juego durante las lecciones

Escucha  habla  lectura  escritura



#### 4. Sobre el aprendizaje del idioma inglés con las dinámicas del juego

El uso de las dinámicas de juego mejora mi aprendizaje del inglés

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las dinámicas del juego ayudan a adaptar las actividades de clase y favorecen mi aprendizaje

En desacuerdo \_□\_□\_ □\_□\_□\_ □\_ Totalmente de acuerdo

Muchas gracias

## Anexo B

El estímulo de las competencias lingüísticas en el entorno no lúdico de los cursos de Inglés Integrado I para otras Carreras de la Universidad Nacional (UNA) con el uso con el uso de dinámicas de la gamificación

### Cuestionario a docentes

Estimado docente,

Con el objetivo de conocer su punto de vista sobre el uso de actividades lúdicas en las lecciones: técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos, se le solicita su cooperación para responder al siguiente cuestionario. La información que brinde es anónima y se utilizará para cumplir con los objetivos de una investigación que se está realizando para mejorar las metodologías de enseñanza en los cursos de Inglés Integrado I. De antemano le agradecemos por su valiosa ayuda.

#### 1. Sobre el uso de los componentes del juego en las clases de Inglés Integrado I

El uso de las dinámicas y mecánicas del juego durante las lecciones es

Poco Atractivo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Muy atractivo

#### 2. Sobre las dinámicas de juego en las clases de Inglés Integrado I

Las actividades lúdicas incentivan la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas incentivan el compromiso hacia la realización de la tarea de los estudiantes

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas ayudan a integrar al estudiante como miembro de una comunidad de aprendizaje

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las actividades lúdicas motivan el apoyo mutuo de los estudiantes mientras trabajaban en grupo

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

### 3. Sobre el uso de mecánicas de juego en las clases de Inglés Integrado I

Los desafíos, la competición, la competencia, las recompensas, y la retroalimentación resultan atractivos para los estudiantes durante las actividades de clase

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas de juego son de fácil aplicación en la vida real de los estudiantes

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas del juego fomentan el trabajo en equipo, y facilitan el intercambio de información entre los estudiantes

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas del juego mejoran las habilidades de toma de decisiones y de solución de problemas en los estudiantes

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

Las mecánicas del juego mejoran el comportamiento de los estudiantes durante las lecciones

En desacuerdo       Totalmente de acuerdo

### 3. Sobre las habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de las dinámicas del juego

Habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas del juego durante las lecciones

Escucha  habla  lectura  escritura

#### 4. Sobre el aprendizaje del idioma inglés con las dinámicas del juego

El uso de las dinámicas de juego mejora el aprendizaje del inglés de los estudiantes

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Las dinámicas del juego ayudan a adaptar las actividades de clase al gusto de los estudiantes y favorecen su aprendizaje

En desacuerdo \_□\_□\_□\_□\_□\_ Totalmente de acuerdo

Muchas gracias

**Anexo C****Hoja de cotejo  
Observación no participante****1. Sobre el uso de los componentes del juego en las clases de Inglés Integrado I**

El uso de las dinámicas y mecánicas del juego durante las lecciones resultó para los estudiantes

Poco atractivo \_\_\_\_\_\_ Muy atractivo

**2. Sobre las dinámicas de juego en las clases de Inglés Integrado I**

Las actividades lúdicas incentivan la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés

Sí \_\_\_\_\_\_ No

Las actividades lúdicas incentivan el compromiso hacia la realización de la tarea de los estudiantes

Sí \_\_\_\_\_\_ No

Las actividades lúdicas ayudan a integrar al estudiante como miembro de una comunidad de aprendizaje

Sí los integra \_\_\_\_\_\_ No los integra

Las actividades lúdicas motivan el apoyo mutuo de los estudiantes mientras trabajaban en grupo

Sí \_\_\_\_\_\_ No

**3. Sobre el uso de mecánicas de juego en las clases de Inglés Integrado I**

Los desafíos, la competición, la competencia, las recompensas, y la retroalimentación resultan atractivos para los estudiantes durante las actividades de clase

Sí \_\_\_\_\_\_ No

Las mecánicas de juego utilizadas son de fácil aplicación en la vida real de los estudiantes

Sí       No

Las mecánicas del juego fomentan el trabajo en equipo, y facilitan el intercambio de información entre los estudiantes

Sí       No

Las mecánicas del juego mejoran las habilidades de toma de decisiones y de solución de problemas en los estudiantes

Sí       No

Las mecánicas del juego mejoran el comportamiento de los estudiantes durante las lecciones

Sí       No

#### **4. Sobre las habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de las dinámicas del juego**

Habilidades en inglés que se fortalecen con el uso de dinámicas del juego durante las lecciones

Escucha  habla  lectura  escritura

#### **5. Sobre el aprendizaje del idioma inglés con las dinámicas del juego**

El uso de las dinámicas de juego mejora el aprendizaje del inglés de los estudiantes

Sí       No

Las dinámicas del juego ayudan a adaptar las actividades de clase al gusto de los estudiantes y favorecen su aprendizaje

Sí       No

Comentarios adicionales: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

