



ACADEMO

ISSN: 2414-8938

ISSN-L: 2414-8938

investigacion@ua.edu.py

Universidad Americana

Paraguay

Briceño Núñez, Chess Emmanuel  
La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras  
ACADEMO, vol. 9, núm. 1, 2022, Enero-Junio, pp. 11-22  
Universidad Americana  
Paraguay

DOI: <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688272308002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto



## ARTÍCULO ORIGINAL

DOI: <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

# La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras

Educational gamification as a strategy for teaching foreign languages

Chess Emmanuel Briceño Núñez<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-1712-4136>

Unidad Educativa Giuseppe Garibaldi, Departamento de Idiomas Modernos.  
Guayaquil, Guayas, Ecuador. E-mail: [chesspiare@gmail.com](mailto:chesspiare@gmail.com)

## Resumen

Esta investigación presenta un estudio no experimental con un diseño transversal, sobre la gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje. La muestra estuvo compuesta por 100 docentes ecuatorianos activos quienes enseñan lenguas extranjeras a nivel de Bachillerato General Unificado. Para recolectar la información se empleó una versión del test del AI-Issa (2009), contenido de 17 ítems presentados en una escala Likert. Los datos fueron procesados con el programa estadístico IBM SPSS. Los resultados demuestran como la gamificación influye de manera positiva en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que ha incrementado el nivel de participación de los estudiantes en la resolución de actividades formativas y evaluativas asociadas a los contenidos enseñados.

**Palabras clave:** Enseñanza virtual; entornos virtuales de aprendizaje; gamificación; lenguas extranjeras.

## Abstract

This research presents a non-experimental cross-sectional study on educational gamification as a strategy for teaching foreign languages in virtual learning environments. The sample consisted of 100 active Ecuadorian teachers who teach foreign languages at the Bachillerato General Unificado level. To collect the information, a version of the AI-Issa (2009) test was used, containing 17 items presented on a Likert scale. The data were processed with the statistical program IBM SPSS. The results show how gamification positively influences the learning of foreign languages, since it has increased the level of student participation in solving training and evaluative activities associated with the content taught.

**Keywords:** Virtual teaching; virtual learning environments; gamification; foreign languages.

<sup>1</sup> Correspondencia: [chesspiare@gmail.com](mailto:chesspiare@gmail.com)

Artículo recibido: 07 jun. 2021; aceptado para publicación: 06 nov. 2021.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar.



Este es un artículo publicado en acceso abierto bajo una Licencia Creative Commons.

Página web: <http://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/>

Citación Recomendada: Briceño Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. ACADEMO (Asunción), 9(1):11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

## Introducción

En la última década la tecnología ha pasado de ser algo novedoso y desconocido a posicionarse como un elemento esencial en todos los procesos de la vida humana. Pese a que en las esferas educativas es común hablar de una educación innovadora y de impacto, los docentes y las instituciones han demostrado ser los primeros en ejercer resistencia al cambio, lo que ha ocasionado que en la mayoría de los casos se perpetúen roles, conceptos y percepciones “tradicionalistas” al momento de llevar a cabo el acto educativo. Frecuentemente se alega la falta de recursos tecnológicos (equipos, conectividad a internet, alfabetización tecnológica, son solo algunas de las múltiples razones argumentadas) para desarrollar una clase verdaderamente significativa en la que el aprendizaje no sea visto como un proceso tedioso e inanimado sino interactivo y lleno de vida.

Muchas son las instituciones que poco a poco han ido instruyendo al personal docente con el propósito de incluir en sus clases enfoques dinámicos y significativos en los que se pueda disfrutar del aprendizaje, creando situaciones en las que estudiantes y profesor por igual gozar de actividades que sustenten el contenido enseñado, generando un interés en el estudiante hacia el objeto de aprendizaje y que el maestro fuese un verdadero mediador entre los contenidos y el estudiante.

La pandemia mundial del COVID 19 ha estimulado (y en algunas ocasiones forzado) a las instituciones educativas y personal docente, a hacer uso efectivo de los entornos virtuales de aprendizaje. Pese a que mucho se procuró socializar sobre las bondades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), no ha sido sino hasta que la comunidad global se vio afectada por la crisis del coronavirus en la que todas las instituciones han iniciado un verdadero proceso de alfabetización tecnológica. Los maestros no solo han procurado reinventar la forma regular de enseñar empleando herramientas didácticas (vista como aburrida por los estudiantes) sino que ahora se procura la participación de los estudiantes en la creación e implementación de actividades

significativas. Y es allí donde aparece el juego en un ambiente virtual como un nuevo aliado.

La gamificación como estrategia ya se había estado empleando en los campos del marketing, las ventas, la formación de personal y el entretenimiento. En el campo de la educación no sino hasta que apareció “Foldit” (un famoso videojuego de rompecabezas en línea) creado por Seth Cooper, cuyo objetivo fue presentar el aprendizaje como un hecho atractivo y significativo para todo tipo de audiencia. Esta estrategia resulta novedosa ya que hace uso del pensamiento, los atributos y la mecánica del juego en contextos ajenos al juego para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas. Empleando de forma exitosa este concepto y premisa en varios dominios, empleando de manera estratégica la noción de puntos e insignias que tanto agradan a los jóvenes aprendices, para motivarles y potenciar los procesos de eLearning.

Los beneficios potenciadores de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje virtual son diversos, sin embargo, enmarcados en el presente estudio, resulta conveniente estudiar los que aparecen de manera directa al ser empleados en la enseñanza de idiomas:

En primer lugar, la gamificación hace que el aprendizaje virtual de una lengua se divierte e interactivo, indistintamente de la audiencia, el tema que se estudia o el nivel escolar, la gamificación permite la creación de un contexto de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido. Sin necesidad de convertir el aula virtual en un entorno informal sin reglas ni normas, pero al ser una actividad más relajada, introduce la psicología que impulsa el compromiso humano, en función de que las recompensas en algunos casos pueden parecer satisfactorias y profundamente motivadoras. Además de ser un contexto en el que se informa y se emociona al estudiante, usando juego de roles interactivos y elementos competitivos hace que el estudiante se sienta parte del aprendizaje en una dimensión nunca antes experimentada por el de forma colectiva.

En segundo lugar crea adhesión hacia al aprendizaje, ya que de manera natural impacta en la retención de conocimientos por la naturaleza significativa para el estudiante del propio hecho académico, ya que cuando el cerebro desea más recompensas libera dopamina en el cuerpo, por lo que cuando se acierta en una actividad genera una sensación de bienestar, por lo que el aprender algo nuevo y recibir una recompensa pasa a ser una experiencia gratificante en el que el aumento de los niveles de dopamina ayuden a retener la información previamente adquirida.

En tercer lugar, la gamificación permite que los estudiantes vean una aplicación en contextos reales y significativos para ellos, estimulándoles para que ellos puedan consolidar habilidades reales que podrán aplicar más tarde en escenarios reales de una forma práctica y expedita, experimentando como las elecciones que hacen el juego los llevas a situaciones específicas de consecuencias o recompensas en función de las elecciones que se hagan.

En cuarto lugar, la gamificación redimensiona la percepción que docente y estudiante tiene sobre la retroalimentación en tiempo real. En otras palabras, se pueden dar las formas de evaluación bajo una nueva dimensión, así que la auto-evaluación, la co-evaluación y la hetero-evaluación hacen que se puedan percibir mejor los objetivos de manera significativa, medible y en tiempo real, para obtener comentarios de alto nivel a medida que se alcanzan esos objetivos.

Por último, la gamificación mejora la experiencia de aprendizaje en lenguas extranjeras ya que esta estrategia despierta en el aprendiz un compromiso hacia el contenido que aprende, ya que con esta herramienta fundamentada en el e-learning se ofrece la oportunidad para que los estudiantes se involucren con los temas revisados en un entorno de aprendizaje flexible y efectivo. Por lo que, si los estudiantes se entusiasman con el aprendizaje, es más probable que retengan información.

Como antecedentes podemos mencionar a Ortíz Colón, Jordán y Agredal (2018) en su trabajo

intitulado “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” presentan una revisión teórica sobre los beneficios el uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Examinando publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016, relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, analizando en ellas los tres elementos intervinientes. La elección de este periodo de años facilita una panorámica y un recorrido sobre la evolución que ha ido teniendo el tema tratado a lo largo de ese lapso. Para ello se estudiaron, según Hunter y Werbach (2012), las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Los resultados indicaron que los procesos de gamificación en educación generan en los estudiantes importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio. El artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los estudiantes.

También Corchuelo Rodríguez (2018) presenta una investigación sobre la “Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula” presenta una estrategia docente de gamificación cuyo objetivo fue motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos en el aula. La experiencia se desarrolló con 86 estudiantes de 3 grupos de pregrado de la Universidad de La Sabana en la asignatura competencia básica digital. Su implementó en tres momentos, 1) presentación de las características (interacción, dinámicas y mecánica del juego, 2) exploración de la plataforma de registro y seguimiento (ClassDojo) y 3) canje de puntos de cada jugador (estudiante). Al finalizar los estudiantes respondieron un cuestionario ad hoc para valorar su impacto, los resultados muestran un alto nivel de aceptación de la estrategia en motivación para el

aprendizaje y favorecer el desarrollo de contenidos temáticos en el aula.

Melo-Solarte y Díaz (2018) presentan la construcción de un entorno virtual de aprendizaje, que involucra en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios. Considerando que los entornos virtuales de aprendizaje deben dejar de ser considerados escenarios fríos y rígidos, dedicados exclusivamente a compartir contenidos y realizar actividades; es necesario que estos consideren las características que inciten o motiven al estudiante a realizar sus labores en pro de construir su conocimiento y desarrollar sus competencias. Además, se describe la ruta metodológica para lograr la construcción del entorno virtual y posteriormente su validación a través de un estudio de caso donde se trabajó con estudiantes de educación media pertenecientes a escuelas rurales. Se logró que el 80% de los estudiantes lograra terminar el curso y dentro de ellos el 59% mostró una curva ascendente en el aprendizaje.

Recientemente García Lázaro (2019) en "Escape Room como propuesta de gamificación en educación" aborda la gamificación como estrategia de aprendizaje, mostrando los beneficios derivados de su puesta en práctica en el aula y concretando un modelo de gamificación como es el Escape Room. El objetivo de la investigación fue profundizar y examinar las ventajas que aporta la gamificación en el ámbito educativo, haciendo alusión a la necesidad de presentar el contenido de manera atractiva y lúdica. Concretamente, en este documento se expone un modelo de gamificación grupal como es el Escape Room. La metodología empleada se apoya en el análisis de fuentes secundarias relacionadas con el fenómeno, a través de la revisión de publicaciones científicas de impacto. En el texto se define el concepto de gamificación, su origen, evolución y los múltiples beneficios que se derivan de su aplicación. Asimismo, se hace alusión a la necesidad de que las innovaciones metodológicas estén en consonancia con el perfil del estudiante, siendo necesario para ello que los docentes exploren nuevas herramientas para

aumentar la motivación, la responsabilidad y el compromiso en los estudiantes. Igualmente se expone el Escape Room como recurso óptimo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se presentan las conclusiones donde se muestra la importancia de que el docente diseñe las tareas con antelación conociendo las singularidades del alumnado al que va dirigida la intervención.

Por su parte Prieto Andreu (2020), en "Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios" aporta una revisión cuyo propósito es recoger información, sintetizar e integrar los trabajos publicados sobre la influencia de la gamificación con la motivación y el aprendizaje del estudiantado. Se identificaron estudios representativos a través de una búsqueda sistemática en 4 bases de datos: Ebsco Sportdiscus, Scopus, ISI y Scholar Google, extrayéndose datos sobre el diseño del estudio, participantes, variables, instrumentos y resultados. Se incluyeron 22 estudios, 19 originales y 3 revisiones de la literatura. La evidencia inicial indica que la gamificación en educación superior motiva al alumnado y mejora su aprendizaje, aportando a los estudiantes universitarios mejores oportunidades para desarrollar habilidades de compromiso. El uso de PBL (Points, Badges y Leaderboards mejora la motivación y se considera como una adecuada combinación de mecánicas en la implementación de cualquier proceso de gamificación en enseñanza superior. Se señalan pautas para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje en el alumnado.

En cuanto a e-learning o aprendizaje electrónico, para García Peñalvo (2005) hay que tomar como referencia la raíz de la palabra, *e-learning*, traduciéndola como aprendizaje electrónico, por lo que, en su concepto más amplio puede comprender cualquier actividad educativa que utilice medios electrónicos para realizar todo o parte del proceso formativo. El autor deja entrever que las múltiples definiciones de e-learning se encuentran enmarcadas en prácticamente cualquier escenario relacionado con la educación y la tecnología, por lo que cubre un amplio grupo de aplicaciones y procesos, tales como aprendizaje basado en web, aprendizaje basado en ordenadores, aulas virtuales y colaboración digital.

Incluye entrega de contenidos vía Internet, intranet/extranet, audio y vídeo grabaciones, transmisiones satelitales, televisión interactiva y más.

Respecto a educación virtual, Chen et al (1998) exponen que la enseñanza virtual se realiza en espacios virtuales, donde los usuarios aplican un conjunto de estrategias de intercambio de información, basadas en sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y de aplicaciones informáticas.

Así mismo Stojanovic Casas (2009), declara que el aprendizaje virtual es aquel en el que se abren múltiples perspectivas de creación, diseño, y desarrollo de materiales, mismo en el que el diseño instruccional deja de ser lineal y heurístico para convertirse en múltiple, variado y holístico, se genera una diversidad de interacciones que deben ser integradas en los procesos de enseñanza aprendizaje, se estimula el esfuerzo y refuerzo personal y grupal mediante escenarios que tienden a resolver problemas, casos, simulaciones y se facilita el acceso a la información de manera compartida a través de la facilitación de debates generadores de conocimientos, dentro de grupos de trabajo y discusión.

Sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), Salinas (2011) indica que un Entono Virtual de Aprendizaje conocido por sus siglas EVA es el conjunto de aplicaciones informáticas que configuran un espacio accesible a través de la red, o aula virtual, en el que se pueden llevar a cabo actividades educativas. En el estado de desarrollo actual de la sociedad de la información, un docente puede construir un entorno de este tipo haciendo uso de herramientas disponibles libremente en la llamada web 2.0, que permiten compartir contenidos multimedia e interactuar con otros usuarios.

El término gamificación se basa en la palabra anglófona “game” que en español traduce: “juego”, por lo que es un término de data reciente. Huotari y Hamari (2012) la definen como el “proceso de mejorar un servicio por medio de experiencias jugables con el fin de asistir a los usuarios en la creación de un valor global” Mientras que Seaborn y Fels (2015) señalan

que es el “Uso intencionado de elementos de juego para lograr una experiencia jugable en tareas y contextos no lúdicos”

El objetivo del presente estudio es presentar algunos hallazgos relacionados con la efectividad de la gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en contextos socioeducativos actuales.

## Metodología

La presente investigación por su naturaleza es de tipo no experimental, con un diseño transversal. A efectos del presente estudio la población está conformada por todos docentes activos y en funciones del sistema educativo ecuatoriano, mientras que la muestra estuvo compuesta por 100 docentes de lenguas extranjeras, en funciones durante el periodo lectivo 2020-2021, específicamente por 4 profesores de italiano (2 mujeres y dos hombres), 4 8 profesores de francés (4 mujeres y 4 hombres) y 88 profesores de inglés (44 mujeres y 44 hombres). La selección de la muestra se llevó a cabo al emplear un muestreo intencional.

Prevía selección y acuerdo voluntario de participación se verificó que cada uno de los docentes de la muestra cumpliera con las características necesarias para considerar su actuación bajo consentimiento informado (capacidad, voluntariedad, información y comprensión), una vez corroborado este factor de participación, se procedió con la aplicación del instrumento.

El instrumento que se aplicó para recolectar la información es una versión del test del AI-Issa (2009), contentivo de 17 ítems presentados en una escala Likert, con las siguientes opciones: Totalmente de acuerdo (TA), De Acuerdo (A), Ni en acuerdo ni en desacuerdo (N), en desacuerdo (D) y Totalmente en desacuerdo (TD). El análisis de confiabilidad realizado para el instrumento ofreció un índice en el Alpha de Cronbach de 0,893, considerando que los valores a partir de un índice de 0,700 son suficientemente fiables, se puede asegurar que igualmente el instrumento es confiable. El instrumento

se aplicó en una única sesión asincrónica, cada participante contó con un tiempo máximo de 25 minutos para desarrollar el instrumento. El instrumento se aplicó durante el mes de febrero del año 2021.

El test se encuentra estructurado de tal forma que pudiesen obtenerse datos relacionados con tres factores:

- Control áulico virtual (Ítems 1,2 y 3), enfocado en determinar las actitudes de los estudiantes, específicamente en lo relacionado con el comportamiento, la disciplina, el respeto y la motivación durante las clases virtuales.
- Aprendizaje de la lengua extranjera que se enseña (Ítems 4, 5, 6 y 7), indaga datos sobre el proceso de adquisición y desarrollo de la lengua que se quiere aprender, con un mínimo de participación del docente.
- Proceso de enseñanza y aprendizaje al emplear la gamificación (Ítems 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17), que busca conocer los diferentes roles y enfoques desempeñados por estudiantes y profesor en el proceso de aprendizaje virtual de la lengua meta.

Luego de que la aplicación del instrumento entre los participantes, se procedió a constatar que cada instrumento estuviese completamente lleno. Ya con los datos recopilados se procedió a la fase de procesamiento de datos con el "Paquete estadístico para las ciencias sociales" de IBM (IBM SPSS), que emplea procesos matemáticos de la estadística descriptiva, utilizando modelos de regresión, modelos avanzados de reducción de datos, de clasificación, del mismo modo se hicieron análisis de tendencia y de conjunto, pruebas exactas y análisis de valores perdidos. Para cumplir con esta fase de la investigación se utilizó el software antes mencionado para verificar la validación de los datos. La información se clasificó, jerarquizó y presentó en tablas y gráficos estadísticos a fin de presentarlos de forma clara y didáctica.

## Resultados y Discusión

Los resultados procesados al aplicar el instrumento entre los participantes se presentan en la tabla 1, y evidencian la media de los valores en la escala Likert de acuerdo a la selección de la muestra participante en la investigación.

Cada una de las proposiciones fue presentada en una escala positiva, por lo que a mayor escogencia en la opción Totalmente de acuerdo significa mayor percepción positiva hacia la premisa presentada en la proposición, por el contrario, una mayor escogencia en la alternativa Totalmente en desacuerdo se traduce como un mayor rechazo hacia la información que se presenta en el ítem. La media general para los ítems con una selección de Totalmente de acuerdo fue de 90,41 puntos lo que representa que el 90% de los participantes declaran que la gamificación es una estrategia educativa altamente efectiva como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales del aprendizaje.

Una media de 7,82 de la muestra participante reflejó que 8% de los participantes están de acuerdo con el empleo de la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de lenguas extranjeras. Si se consideran estos datos como un conjunto se tendrá que el 98% de la muestra participante está muy a favor del uso de la gamificación educativa. Cabe destacar que una media de 0,53 del grupo participante que representa el 1% manifestó estar ni de acuerdo ni en desacuerdo respecto a ciertos criterios consultados con la gamificación, mientras que una media del 1,24 de los participantes traducido como 1 % declaró estar en desacuerdo.

Autores como Trejo-González (2020) consideran que la transformación de la práctica educativa mediante la gamificación tiene un efecto positivo en la participación y realización de las actividades de las asignaturas de idiomas. Declaran que tanto las actividades consideradas poco interesantes como aquellas que pueden resultar llamativas para los estudiantes tienen un efecto positivo al emplear la gamificación como estrategia.

**Tabla 1.** Percepción docente sobre la gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje.

Nº.	Ítem.	Valores en la escala Likert									
		TA		A		N		D		TD	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Los juegos virtuales empleados durante la clase de lenguas extranjeras que enseño son divertidos	2	2%	93	93%	5	5%	-	-	-	-
2	Los juegos virtuales empleados son motivantes, desafiantes y competitivos	98	98%	2	2%	-	-	-	-	-	-
3	Los juegos permiten tener el control áulico virtual y permiten que estudiantes y profesor nos compenetrems	100	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
4	El trabajo colaborativo en los juegos virtuales resulta útil para mejorar el aprendizaje de la lengua	95	95%	3	3%	-	-	2	2%	-	-
5	Los juegos virtuales empleados ayudan a los estudiantes a practicar su gramática, vocabulario y pronunciación.	90	90%	4	4%	1	1%	5	5%	-	-
6	La mayoría de los juegos virtuales empleados motivan a los estudiantes a usar más de una habilidad lingüística al mismo tiempo	82	82%	11	11%	3	3%	4	4%	-	-
7	Mientras jugamos, animo a los estudiantes a corregir los errores propios y de los compañeros	91	91%	9	9%	-	-	-	-	-	-
8	Los juegos virtuales presentados son complementarios, útiles y eficaces	96	96%	4	4%	-	-	-	-	-	-
9	Los juegos virtuales empleados estimulan las habilidades de pensamiento de los estudiantes	98	98%	2	2%	-	-	-	-	-	-
10	Los juegos virtuales utilizados agregan variedad a la planificación de cada clase	100	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Los juegos virtuales utilizados están adaptados al nivel de cada curso	89	89%	2	2%	-	-	9	9%	-	-
12	Mientras se desarrollan los juegos virtuales me esfuerzo por mostrar entusiasmo, dedicación y compromiso al ayudar a mis estudiantes a mejorar en el aprendizaje de la lengua extranjera que enseño	99	99%	1	1%	-	-	-	-	-	-
13	Trato de mostrar conocimiento y creatividad al seleccionar/crear los juegos virtuales	100	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
14	El lenguaje empleado en las clases virtuales va más allá de los temas tratados en el texto que utilizan	98	98%	1	1%	-	-	1	1%	-	-
15	Los juegos virtuales empleados incluyen un lenguaje desafiante	100	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
16	Los juegos virtuales ayudan a presentar palabras nuevas a los estudiantes	100	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Me esfuerzo por emplear la mayor cantidad de tiempo el idioma que enseño	99	99%	1	1%	-	-	-	-	-	-
Media de los valores por categoría de la escala Likert		90,41	90%	7,82	8%	0,53	1%	1,24	1%	-	-

**Fuente:** Instrumento aplicado en el estudio



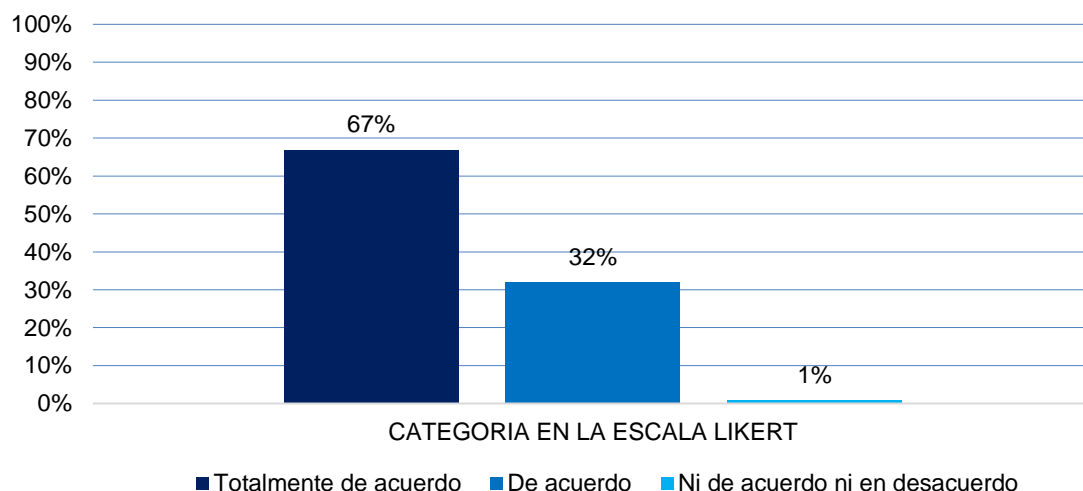
El autor indica que uno de los puntos fuertes de la gamificación es que permite desarrollar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, logrando que muestren mayor apertura a la realización de las actividades propuestas y que su participación e implicación en ellas aumente de manera considerable.

En lo concerniente a los estudiantes, al emplear la gamificación, puede percibirse cambios significativos comenzando con un impacto importante en el desarrollo de las competencias de la lengua meta, mejorando la comunicación, desarrollando habilidades sociales del grupo y disminuyendo el esfuerzo e intervención del profesor para motivar a los estudiantes. El entorno favorecido por los medios lúdicos permite crear instrucciones y dinámicas que aumentan el interés de los estudiantes por las actividades y trabajos de la lengua que se quiere adquirir. Toda vez que esta práctica educativa implica un cierto grado de esfuerzo creativo por parte del profesor en el rediseño de secuencias educativas congruentes y elementos que abonen a las

dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación. Además, esta perspectiva didáctica supone también mayor implicación del docente en la búsqueda de diversificación de actividades, así como en la atención a las características y efectos de esta práctica lúdica mediante un seguimiento continuo de los resultados de gamificación (puntos y clasificaciones) a los que se suman las competencias por desarrollar en el diseño curricular.

### Control áulico virtual

Los resultados obtenidos demuestran que los docentes tienen una percepción bastante positiva respecto a la gamificación ya que un 99% de los participantes expresan que están totalmente de acuerdo o de acuerdo con el empleo de esta estrategia ya que le permite regular el comportamiento, la disciplina y el respeto de los estudiantes durante las clases virtuales. La figura 1 expresa los resultados obtenidos.



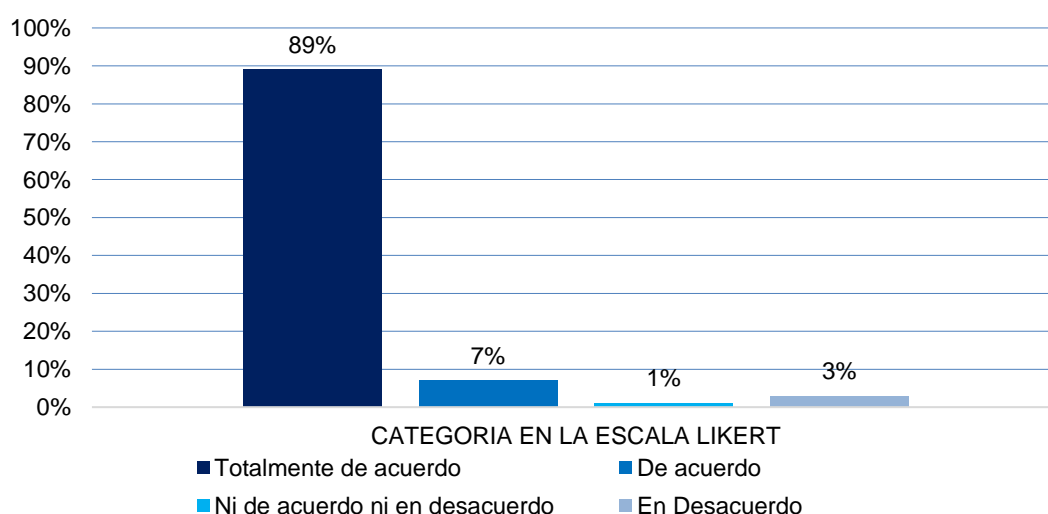
**Figura 1.** Percepción docente sobre el control áulico al emplear la gamificación como estrategia en entornos virtuales. **Fuente:** Instrumento aplicado en el estudio

Esto tiene su sustento en los planteamientos propuestos por Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018) quienes señalan que los docentes conocedores de la gamificación como estrategia pueden, y deben valerse de herramientas, interfaces y plataformas convencionales y digitales y metodologías como: el aula invertida (flipped classroom), el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aprendizaje Basado en Problemas o en modalidad de educación presencial, semi-presencial (blended) o virtual (e-learning). La flexibilidad de esta herramienta permite que el docente tenga una mayor presencia en los ambientes virtuales y facilita una interacción grupal significativa en tiempo real. Los autores indican que los docentes son llamados a “la selección de los inventarios de juego que se presentan” y que contengan “ como mínimo los objetivos, el número de participantes, materiales y explicación del juego”, ya que el docente en su papel de mediador de los aprendizajes es quien maneja el conocimiento específico sobre las necesidades educativas de sus estudiantes, por lo que en función de ello, es el llamado a seleccionar las estrategias de gamificación que le permitan alcanzar el mayor nivel de satisfacción en los estudiantes toda vez que mantiene el control áulico.

## Aprendizaje de la lengua extranjera que se enseña

Los datos que se obtuvieron indican que entre los docentes participantes existe un altísimo nivel de aceptación de la gamificación en lo que se refiere al emplearla como estrategia efectiva en el aprendizaje de la lengua extranjera que se enseña en el aula virtual, teniendo que en promedio general por este factor el 96% de los participantes la ven como muy efectiva o efectiva, mientras que los que están indecisos o en desacuerdo solo representan un bajo 3% (Figura 2). Ninguno de los participantes estuvo totalmente en desacuerdo al tratarse de los ítems a los que se refiere esta categoría.

En este respecto Molina-García, Molina-García y Gentry-Jones (2021) señalan que la enseñanza de un idioma mediante la gamificación, es una estrategia con una gran acogida entre la comunidad docente, específicamente en el área de idiomas ya que es una herramienta pedagógica motivadora que capta la atención de cada estudiante. Es por ello que quienes han tenido éxito, manifiestan que siempre se debe emplear la gamificación con el propósito específico de lograr un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que esta herramienta permite crear ambientes favorables para desarrollar un proceso educativo efectivo orientado hacia el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio de una nueva lengua.

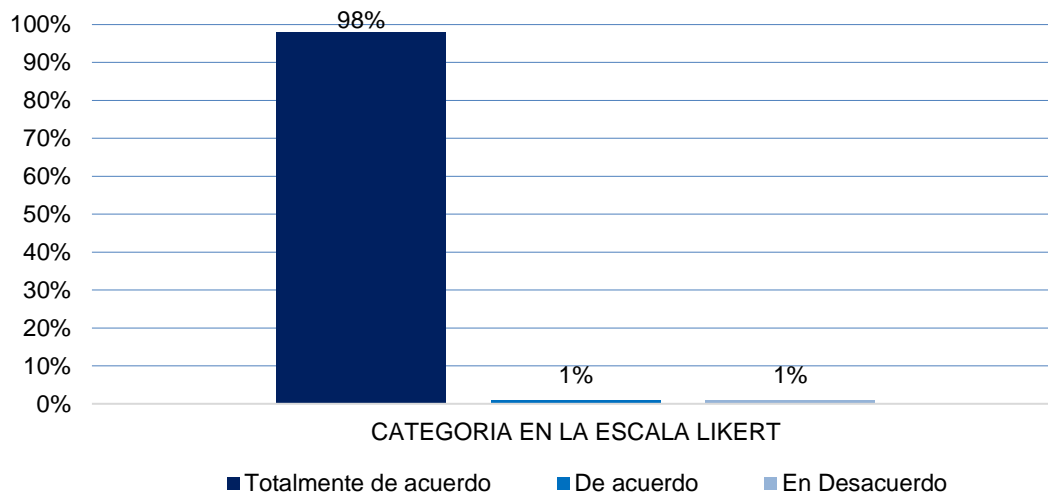


**Figura 2.** Percepción docente sobre el aprendizaje de la lengua extranjera al emplear la gamificación como estrategia en entornos virtuales. **Fuente:** Instrumento aplicado en el estudio.

### Proceso de enseñanza y aprendizaje al emplear la gamificación

La información que se recabo expresa de manera contundente que los docentes perciben la gamificación como una herramienta útil a la hora de enseñar la lengua extranjera en el aula virtual de

clases. El 99% de los participantes tienen una opinión favorable sobre la gamificación, es importante hacer mención que el 1% restante están en desacuerdo (Figura 3).



**Figura 3.** Percepción docente sobre el aprendizaje de la lengua extranjera al emplear la gamificación como estrategia en entornos virtuales. **Fuente:** Instrumento aplicado en el estudio.

Los resultados antes expuestos corroboran lo propuesto por Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez (2018) quienes indican que la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula está orientada al logro de una motivación intrínseca en los estudiantes, por lo tanto, la gamificación busca activar el deseo hacia el aprendizaje a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competencias. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles.

### Conclusiones

La evidencia presentada en este estudio es contundente. Nos demuestra como los docentes participantes definitivamente están convencidos que la gamificación es una herramienta didáctica apropiada y eficaz para enseñar lenguas extranjeras en entornos de aprendizaje virtual. La gamificación

resulta acertada ya que a juicio de los docentes participantes permite el control áulico, contribuye de manera significativa en el aprendizaje de la lengua extranjera meta y por último optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras al dinamizar y efectivizar las actividades.

Son diversas las razones por las que los docentes pueden emplear la gamificación, pero de acuerdo a la información obtenida en esta investigación podemos decir que la gamificación permite que los estudiantes vean el fracaso como un impulso para mejorar su aprendizaje, ya que mediante el reconocimiento de los propios errores y de los compañeros fomentan un sistema rápido de corrección, logrando de ese modo llegar al aprendizaje significativo.

Del mismo modo el emplear juegos “gamificados” como estrategias de aprendizaje brinda la oportunidad, a los estudiantes y docentes por igual, de monitorear el proceso mediante el que se lleva a cabo el aprendizaje, lo que les motiva en función de alcanzar y llegar al logro de los objetivos, puesto que

los jugadores quieren sobresalir y demostrar dominio sobre los desafíos del juego, también sucede que los jugadores están motivados por las relaciones y la formación de equipos involucrados en los juegos y por último, los estudiantes se motivan a descubrir nuevos aspectos del juego y crear experiencias personales a través del juego de roles y la exploración.

La gamificación en el aula virtual incide sobre factores específicos para motivar a los estudiantes con el aprendizaje, por lo que se ven obligados a seguir esforzándose por avanzar incluso cuando las cosas se ponen difíciles. Un beneficio que puede generar la gamificación tiene que ver con el hecho que el proceso de aceptación de la gamificación por parte del estudiante es relativamente simple desde la perspectiva de la gestión del aula. Una vez que lo aprenden, los estudiantes pueden aprender con juegos de forma independiente.

Quizás una de los mayores logros es que la gamificación empodera a los estudiantes al emplear una actividad de aprendizaje en la que el aprendiz se siente muy cómodo, seguros y en control de su propio progreso, a la vez que aumenta su desarrollo cognitivo ya que los juegos por lo general invitan al pensamiento crítico y la resolución de problemas en otra lengua, por lo que les ayuda a mejorar la capacidad de procesamiento y retención de información.

### Referencias Bibliográficas

- Al-Issa, A. (2009). ELT games and teacher beliefs: The use of games in teacher education in Oman. *Reflections on English Language Teaching*, 8, 35.
- Chen, H. S., Guo, F. R., Liu, C. T., Lee, Y. J., Chen, J. H., Lin, C. C., Hou, S. M., Hsieh, B. S. (1998). Integrated medical informatics with small group teaching in medical education. *Int J Med Inform*, 50(1-3), 59-68.
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79. Recuperado de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning: Teoría de la educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6(2), Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021055001>
- Hunter, D., y Werbach, K. (2012). *For the win* (Vol. 2). Wharton digital press. Recuperado de [https://vr-entertain.com/wpcontent/uploads/BattleHuntersIM\\_4-US-V1](https://vr-entertain.com/wpcontent/uploads/BattleHuntersIM_4-US-V1).
- Huotari, K., y Hamari, J. (2012). Defining gamification - a service marketing perspective. *ACM J*. doi: 10.1145/2393132.2393137
- Melo-Solarte, D. S., y Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248. Doi: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
- Ortiz Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. doi: <https://dx.doi.org/10.1590/s16784634201844173773>

- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios: Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. doi: <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: Tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Buenos Aires: Universidad Católica de Argentina. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/educaci%C3%B3n%20eva.pdf>
- Seaborn, K. y. Fels, D. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.
- Stojanovic Casas, L. (2009). Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, (68), 159-197. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140383007>
- Torres-Toukoumidis, Á., y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). *Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito, Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633.