

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>

## **Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés**

### **Gamification as an innovative strategy in the teaching of English**

Lucy Cecilia Timbe-Castro

[lctimbec@ucacue.edu.ec](mailto:lctimbec@ucacue.edu.ec)

Universidad Católica de Cuenca, Azogues  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-0521-6703>

Darwin Gabriel García-Herrera

[dggarciah@ucacue.edu.ec](mailto:dggarciah@ucacue.edu.ec)

Universidad Católica de Cuenca, Azogues  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Ana Zulema Castro-Salazar

[azcastros@ucacue.edu.ec](mailto:azcastros@ucacue.edu.ec)

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>

Juan Carlos Erazo-Álvarez

[jcerazo@ucacue.edu.ec](mailto:jcerazo@ucacue.edu.ec)

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recepción: 10 agosto 2020

Revisado: 25 septiembre 2020

Aprobación: 15 octubre 2020

Publicación: 01 noviembre 2020

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## RESUMEN

El objetivo del siguiente estudio es presentar de una forma práctica y simple las ventajas de la aplicación de la gamificación para potenciar y mejorar la calidad de la enseñanza del idioma Inglés en la escuela “Emilio Abad” de la ciudad de Azogues, en donde se detecta poca participación y colaboración de los estudiantes en lo que respecta al aprendizaje de este idioma extranjero. De enfoque mixto con resultados cuantitativos y cualitativos. El 54.5% de estudiantes sostienen que no están motivados y, por lo tanto, no participan activamente en las clases de inglés. Cuando se aplica la Gamificación es necesario tener presente siete elementos claves que se enlazan simultáneamente formando eslabones, los cuales son necesarios para que todo el proceso sea efectivo y significativo: Objetivo, diseño, retos, niveles, normas, avatar y la recompensa para los estudiantes que logran cumplir los objetivos trazados.

**Descriptores:** Educación alternativa; experimento educacional; innovación educacional; desarrollo de la educación. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

## ABSTRACT

The objective of the following study is to present in a practical and simple way the advantages of the application of gamification to enhance and improve the quality of English language teaching at the “Emilio Abad” school in the city of Azogues, where it is detected little participation and collaboration of students when it comes to learning this foreign language. Mixed approach with quantitative and qualitative results. 54.5% of students maintain that they are not motivated and, therefore, do not actively participate in English classes. When Gamification is applied, it is necessary to keep in mind seven key elements that are linked simultaneously forming links, which are necessary for the whole process to be effective and meaningful: Objective, design, challenges, levels, norms, avatar and the reward for the students that manage to meet the objectives set.

**Descriptors:** Alternative education; educational experiments; educational innovations; educational development. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **INTRODUCCIÓN**

La escasa motivación y participación de los estudiantes en el aula hoy en día es muy notoria en las diversas instituciones educativas. Es innegable que estamos viviendo un siglo XXI con innovaciones tecnológicas en los diversos campos científicos, económicos, políticos, sociales, culturales, entre otros; sin embargo, esas ventajas no se aprovechan al máximo en el campo educativo ecuatoriano. Atravesamos tiempos muy distintos a los de antes, en donde la escuela tradicionalista imponía órdenes y memorización de contenidos, muchas veces sin que los estudiantes entiendan qué es lo que memorizan, siendo un enfoque centrado en el docente (Soler, et al., 2018).

La globalización del comercio y el predominio del Inglés en los principales medios de comunicación masiva, particularmente en internet, han sido los responsables de cambiar la política de la educación. Actualmente, hay una tendencia mundial encaminada a introducir la enseñanza del idioma Inglés desde el nivel primario en las instituciones educativas. Se considera que la excelencia académica en el Inglés es una prioridad para que los estudiantes accedan a una educación superior exitosa en la universidad, generalmente asociada a la prosperidad económica futura de un individuo. Por lo tanto, la política de estado de varios países dispone a que los niños comiencen sus estudios de este idioma extranjero desde el nivel primario (Shrestha, 2014).

El uso de métodos de aprendizaje basados en la tecnología, como juegos de rol y gamificación, ayudan al profesor en el salón de clases a brindar lecciones de Inglés de calidad brindando a la vez el dominio del idioma y la motivación de los estudiantes para aprender. Varios estudios han encontrado que los alumnos se muestran más interesados en la asignatura, y mejoran sus habilidades lingüísticas en Inglés, cuando la tecnología se incorpora a la instrucción en el aula (Cronquist & Fiszbein, 2017).

La Gamificación, es muy conocida actualmente como una técnica que utiliza elementos y mecánicas de juego en contextos o ambientes de aprendizaje ajenos al juego. Su importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje es reconocida. El juego y la

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

recreación favorecen al desarrollo de las conexiones cognitivas de los individuos que lo practican, Torres, (2002), afirma que “el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa” (p.290).

De acuerdo a lo expuesto, se conoce que la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación es necesaria a nivel latinoamericano debido a que, de no hacerlo, la brecha de conocimiento entre países desarrollados y países en vías de desarrollo cada vez será más grande. Existe muy poca literatura especializada al respecto en las bases de datos científicas para países latinoamericanos, mientras que hay mucha información de estudios de caso y experiencias de aplicación de las nuevas tecnologías a estudiantes de países de otras latitudes (Coll & Monereo, 2008).

Conforme a lo que refiere (Ricoy & Álvarez-Pérez, 2016), hay notorias falencias que desencadenan un nivel bajo de competencia en cuanto a la enseñanza del idioma Inglés en las instituciones educativas en America Latina. De ahí que, el sistema educativo Ecuatoriano necesita implementar técnicas, y estrategias activas que transformen o eliminen las prácticas obsoletas en el aula y predispongan al estudiante a esforzarse de manera consciente a su formación académica en el idioma Inglés.

Por lo tanto, el objetivo del siguiente estudio es presentar de una forma práctica y simple las ventajas de la aplicación de la gamificación para potenciar y mejorar la calidad de la enseñanza del idioma Inglés en la escuela “Emilio Abad” de la ciudad de Azogues, en donde se detecta poca participación y colaboración de los estudiantes en lo que respecta al aprendizaje de este idioma extranjero. El uso de métodos de aprendizaje basados en la tecnología y gamificación, ayudan al profesor en el salón de clases a desarrollar lecciones de Inglés de calidad, brindando a la vez la motivación de los estudiantes para aprender.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **Referecial teórico**

Aun cuando tenemos muchos paradigmas, teorías y metodologías educativas, a más de recursos tecnológicos para aplicar en el aula, la práctica tradicionalista todavía está instaurada en el campo educativo, trayendo como consecuencia bajo rendimiento académico y actitud poco participativa durante y al final de cada proceso educativo. A esto se suman factores que ponen a muchos estudiantes en estado de vulnerabilidad generados por la migración, el desempleo, la adicción y hogares disfuncionales (Zenteno, 2015). Todo esto conlleva a que se observe un bajo perfil de colaboración del estudiante dentro del salón de clases.

De acuerdo a los datos reflejados en el informe de las Naciones Unidas, el segundo objetivo, entre los ocho establecidos que tienen como finalidad combatir la pobreza y promover el desarrollo de los países a nivel mundial, tiene que ver con la educación primaria universal. En el informe emitido se demuestra que, la cantidad de niños y jóvenes que están en la edad de recibir enseñanza y no van a la escuela cada año va disminuyendo, observándose una alta demanda de matrículas para acceder a la educación; sin embargo, es necesario recalcar que el trabajo no está terminado y se necesita realizar intervenciones específicas, crear estrategias efectivas, recursos adecuados y voluntad política acertada. De esta manera, incluso hasta los países más pobres pueden alcanzar un progreso drástico y sin precedentes (Uzcátegui, 2016).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ministerio de educación, 2017), en sus artículos 27 y 28 de la Constitución de la República establece que la educación en Ecuador será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, entre otros; además, recalca que la educación constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. Por lo tanto, garantiza el acceso universal y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Así, la educación pública es universal, laica y gratuita en todos sus niveles hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **La educación general básica en Ecuador**

En Ecuador, en el Sistema Nacional de Educación (SNE), la educación general básica (EGB) abarca desde el primer hasta el décimo grado, a través del cual, los estudiantes adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades fundamentados en valores como la justicia, la innovación y la solidaridad. La EGB se divide en 4 subniveles: preparatoria (primer año de educación), básica elemental (segundo, tercero y cuarto año), básica media (quinto, sexto y séptimo) y básica superior (octavo, noveno y décimo), (Ministerio de Educación, 2020).

Uno de los más grandes retos en las últimas décadas en el campo educativo ha sido integrar el aprendizaje del Inglés dentro del currículo de estudios desde el nivel de la educación básica. No obstante, los métodos corrientes utilizados en el aula han demostrado ser poco confiables y no han contribuido para lograr un aprendizaje significativo en etapas formativas de los estudiantes. Esto puede deberse a la aplicación de metodologías de enseñanza pasivas y poco efectivas utilizadas para instruir y evaluar los procesos académicos, sin reconocer la variedad de necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Arteaga, 2011).

Por otro lado, (Shrestha, 2014), refiere que la mayoría de niños en muchas partes del mundo que han crecido con computadoras, consolas de juegos y teléfonos móviles inteligentes, están muy familiarizados con los juegos digitales. Los maestros expertos en tecnología, que en la mayoría de los casos han crecido jugando con la misma, también han comenzado a abrazar el interés de los niños en el 'juego digital', creando oportunidades de aprendizaje de idiomas mediante el juego didáctico o gamificación dentro del contexto educativo. La gamificación se está haciendo popular porque puede utilizarse con éxito para desarrollar el contenido curricular, habilidades básicas y adquisición de un nuevo lenguaje.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **Aplicaciones de Gamificación para mejorar y motivar la enseñanza del Idioma Inglés**

En este sentido, (Vlachopoulos & Makri, 2017), refieren que actualmente no hay una política formal, marco o directrices recomendadas por gobiernos o instituciones educativas sobre la adopción de juegos serios y simulaciones en educación. Así, los maestros han desarrollado estrategias exitosas para integrar la exposición informal de lenguas extranjeras de sus alumnos a la enseñanza en el aula.

La aplicación de una didáctica basada en Metodologías Activas como la gamificación y juegos didácticos en el aula, apoyados en la gran variedad de herramientas tecnológicas que brinda la Web 2.0, se convierten en elementos innovadores que ayudarán a despertar el interés del estudiante haciéndolo un miembro más activo, participe de cada una de las acciones que se desarrollan en el aula. El aprendizaje basado en juegos - Game Based Learning (GBL) favorecerá para que el estudiante sea motivado e involucrado de manera significativa en el ambiente escolar, a través de videos, juegos, canciones, blogs, wikis, chats, entre otros.

Así mismo,

Por otro lado, (Guano, 2016), sostiene que aplicando un aprendizaje basado en juegos, los alumnos muestran actitudes y sentimientos como libertad de actuar, humor, deseo de participación y bienestar en situaciones lúdicas. De la misma forma, desarrollan mejor los conocimientos de manera animada y efectiva.

El empleo de Gamificación en la enseñanza del Inglés como idioma extranjero ha traído consigo el uso de muchas herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje y motivación de los estudiantes. Es muy importante considerar en una aula gamificada la aplicación adecuada que cubra las expectativas deseadas acorde al tópico o unidad de estudio. Entre las tecnologías emergentes que ayudan a innovar los procesos educativos en la enseñanza del Inglés utilizando la tecnología están: Classcraft, Kahoot, Genially, Edmodo, Duolingo, Edpuzzle, Symbaloo, Zondle, Class Dojo (Figueroa-Flores, 2015).

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **METODOLOGÍA**

El presente estudio se realizó en la institución educativa “Emilio Abad” de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar - Ecuador. Se trabajó con docentes del área de Inglés y estudiantes del noveno año de Básica Superior. Para la recolección de datos se usó la técnicas de la entrevista y la encuesta. Cada una con su respectivo instrumento - protocolo de entrevista - con 5 variables cubiertas mediante un focus group realizado con los docentes. Por otro lado, la encuesta y su instrumento - cuestionario - dirigida a los estudiantes, también con 5 variables, los mismos que fueron creados mediante el software Google Forms.

Este trabajo de investigación se desarrolló mediante una metodología no experimental con enfoque epistemológico mixto, de corte transversal, debido a que se aplicó una entrevista a los compañeros docentes de la asignatura de Inglés y una encuesta a los estudiantes del noveno año de básica, a cerca del grado de motivación, participación y aplicación de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma Inglés.

Se aplicó un muestreo aleatorio estratificado a todos los estudiantes (80 encuestados de un total de 1215 alumnos), con un nivel de confianza de 99 % y un margen de error de 2 %, lo cual arrojó un tamaño de la muestra de 79, mientras que la entrevista se aplicó a todos los docentes de la asignatura de Inglés, con un universo y población de 6. Los atos recopilados se analizaron mediante estadística descriptiva y prueba de Chi-cuadrado de Pearson, mientras que la información cualitativa, mediante análisis hermenéutico.



María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

## RESULTADOS

Se presentan los resultados de investigación:

**Tabla 1.**

Estoy motivado y participó activamente en las clases de inglés.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy de acuerdo	8	10.1	10.1	10.1
	De acuerdo	28	35.4	35.4	45.6
	Indeciso	16	20.3	20.3	65.8
	En desacuerdo	27	34.2	34.2	100.0
	Total	79	100.0	100.0	

Como se observa en los valores de la tabla 1, un 54.5% de estudiantes entrevistados recalcan que no son motivados adecuadamente por los docentes y, por lo tanto, no participan activamente en las clases de inglés.

**Tabla 2.**

Considero que las clases se volverían más entretenidas si se aplican juegos serios o Gamificación para aprender inglés.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy de acuerdo	42	53.2	53.2	53.2
	De acuerdo	26	32.9	32.9	86.1
	Indeciso	11	13.9	13.9	100.0
	Total	79	100.0	100.0	

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

La tabla 2, muestra que el 86.1 % de estudiantes manifiestan que las clases de inglés se volverían más entretenidas si se aplicaran juegos serios o Gamificación en el aprendizaje. De ahí que, se recomienda capacitación continua asociadas a tecnologías emergentes y aplicación oportuna de metodologías de la Gamificación, como medio de enganche de interés por parte de los estudiantes.

**Tabla 3.**

Yo creo que a través del juego puedo aprender y evaluar mis conocimientos \* Considero que las clases se volverían más entretenidas si se aplican juegos serios o Gamificación para aprender inglés.

		Considero que las clases se volverían más entretenidas si se aplican juegos serios o Gamificación para aprender Inglés			Total
		Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo	
Yo creo que a través del juego puedo aprender y evaluar mis conocimientos	En desacuerdo	1	0	0	1
	Indeciso	5	2	1	8
	De acuerdo	4	14	15	33
	Muy de acuerdo	1	10	26	37
Total		11	26	42	79

**Pruebas de Chi-cuadrado**

	Valor	Gf	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	29.504 <sup>a</sup>	6	0.000
Razón de verosimilitudes	23.550	6	0.001
Asociación lineal por lineal	19.997	1	0.000
N de casos válidos	79		

a. 7 casillas (58.3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 0.14.

En el análisis de tabla 3, se observa que al cruzar las variables 3 y 5, se resalta la información concerniente a que un porcentaje alto de estudiantes están de acuerdo y muy de acuerdo que el juego potencia la capacidad de aprender y evaluar conocimientos. De esta forma, es evidente que para ellos las clases se volverían más entretenidas si se

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

aplicaran juegos serios o Gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés. De acuerdo con el análisis cuantitativo del Chi-Cuadrado de Pearson, los datos de las dos variables son paramétricas (menores a 0.05) debido a que están estadísticamente asociadas.

Los siguientes datos se obtuvieron de una entrevista aplicada al grupo de docentes de Inglés de la Escuela “Emilio Abad”, mediante el instrumento de recolección de datos con un enfoque epistemológico cualitativo, la misma que mediante un focus group en una reunión virtual a través de la plataforma Zoom, se proyectó la siguiente información.

**Tabla 4.**  
Análisis de resultados cualitativos.

Unidad de Análisis	Categoría	Segmento
Motivación	Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes demuestran un nivel de participación poco satisfactorio en el aula</li> <li>- Los estudiantes participan de manera satisfactoria durante las horas de Inglés</li> </ul>
Proceso de enseñanza	Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios escritos y gramática</li> <li>- Trabajo individual y en pares</li> <li>- Lectura y repetición de contenidos</li> </ul>
Aprendizaje y evaluación de conocimientos	Juegos serios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los juegos bien planificados sirven para que el estudiante aprenda y a la vez evalúe sus conocimientos</li> <li>- Los juegos podrían ser utilizados como medio de aprendizaje y evaluación</li> <li>- El juego no es un eficaz medio para que los estudiantes aprendan y menos evalúen conocimientos</li> </ul>
Enseñanza del Inglés	Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los juegos serios son actividades lúdicas que una vez que se utilizan en el contexto de la enseñanza de la lengua inglesa mejoran la práctica docente y rendimiento de estudiantes</li> <li>- Se han utilizado los juegos serios de manera vacilante debido a que no se han captado resultados satisfactorios</li> </ul>

**Fuente:** Elaboración propia.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## **Unidades de análisis y categorías**

### **Participación de estudiantes**

Todo docente conoce lo importante que es que en la práctica diaria el estudiante esté motivado para aprender (Valenzuela, 2015), enfatiza que la motivación es el motor que enciende el proceso cognitivo del estudiante. Cuando hay ausencia de la motivación en el campo educativo los estudiantes difícilmente aprenden y el proceso se vuelve difícil e incómodo tanto para el estudiante como para el docente.

Respecto a lo que manifiestan algunos docentes en la entrevista, es evidente que en el aula falta espíritu de colaboración por parte del estudiantado. Indisciplina y bajo rendimiento se observa a lo largo de la jornada de trabajo. Esto podría ser una de las consecuencias generadas por la escasa o falta de motivación forjada por el docente. Frente a este criterio, otro grupo de docentes determina que sus estudiantes participan de manera satisfactoria durante las horas de clase; por lo tanto, hay un ambiente de colaboración que se determina basándose en la motivación desplegada por el docente al iniciar o durante el período de clases.

### **Técnicas utilizadas en el proceso de enseñanza**

Un buen trabajo docente requiere salir del esquema cotidiano para usar o inventar técnicas participativas bien seleccionadas para que el grupo de estudiantes participe activamente y se esfuerce por conseguir un buen rendimiento académico. Una muestra de docentes encuestados comentan que las técnicas más utilizadas para la enseñanza del Inglés consiste en ejercicios gramaticales y escritura. El aprendizaje de un idioma extranjero se basa en el análisis de estructuras de palabras y oraciones, los cuales posteriormente se asocian en textos escritos. Otro punto de vista, menciona que para que el aprendizaje se desarrolle, los estudiantes deben interactuar con sus pares.

Un estudiante con nivel cognitivo alto se lo empareja con uno con características menores. De esta forma, el fuerte colabora con más débil, convirtiéndose en apoyo tanto

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

para su par como para el docente. Finalmente, la lectura y repetición de palabras y frases en Inglés es considerado por un docente como una técnica de trabajo muy importante y efectivo para desarrollar el aprendizaje de Inglés.

### **Juegos serios para aprender y evaluar conocimientos**

Un juego bien organizado permite que cada miembro del grupo entregue lo mejor de sí para superar dificultades a través de la competencia, lo que a su vez forja emociones positivas en los jugadores como la alegría, curiosidad, creatividad y satisfacción por el aporte dado (McGonigal, 2011).

Todo juego serio o Gamificación en el ámbito educativo, apropiadamente planificado por la docente resulta en una dinámica de aprendizaje gratificante y llena de valor cognitivo para el educando.

Algunos docentes entrevistados sostienen que los juegos didácticos desencadenan en un aprendizaje significativo y a la vez evalúan los conocimientos de los estudiantes. De acuerdo al criterio de otra muestra, los juegos podrían ser utilizados como medio de aprendizaje y evaluación en ciertos casos, pero no son un factor imprescindible en el campo educativo. Finalmente, está la posición de un docente que manifiesta que el juego no es un eficaz medio para que los estudiantes aprendan y menos evalúen conocimientos.

### **Gamificación en la enseñanza del Inglés**

Gamificar es introducir mecánicas de juegos en el campo educativo para alcanzar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, (Liberio-Ambuisaca, 2019), sostiene que la Gamificación es la superación de la práctica docente tradicional, mediante el juego se logra una experiencia positiva de aprendizaje que se fundamenta en la motivación y el compromiso de superación de sus protagonistas.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

La mitad de docentes entrevistados coinciden en la afirmación de que los juegos serios, son actividades lúdicas que, una vez que se utilizan en el contexto de la enseñanza de la lengua inglesa mejoran la práctica docente y rendimiento de estudiantes. Afirman que en algunas ocasiones sí se han utilizado las técnicas de Gamificación. Sin embargo, la contraparte asume que estos juegos estructurados toman tiempo organizarlos y una vez aplicados no se observan u obtienen los resultados esperados.

Hasta la fecha, ha habido mucho debate ante la postura de usar o no Gamificación en el aula para mejorar conocimientos. De acuerdo a (Chaves, 2019), la Gamificación se inició hace muchos años atrás en el mundo empresarial, y poco a poco ha ido conquistando nuevos terrenos, siendo uno de ellos el campo educativo. Hoy en día constituye una herramienta de aprendizaje que optimiza el dominio de idiomas extranjeros como el inglés.

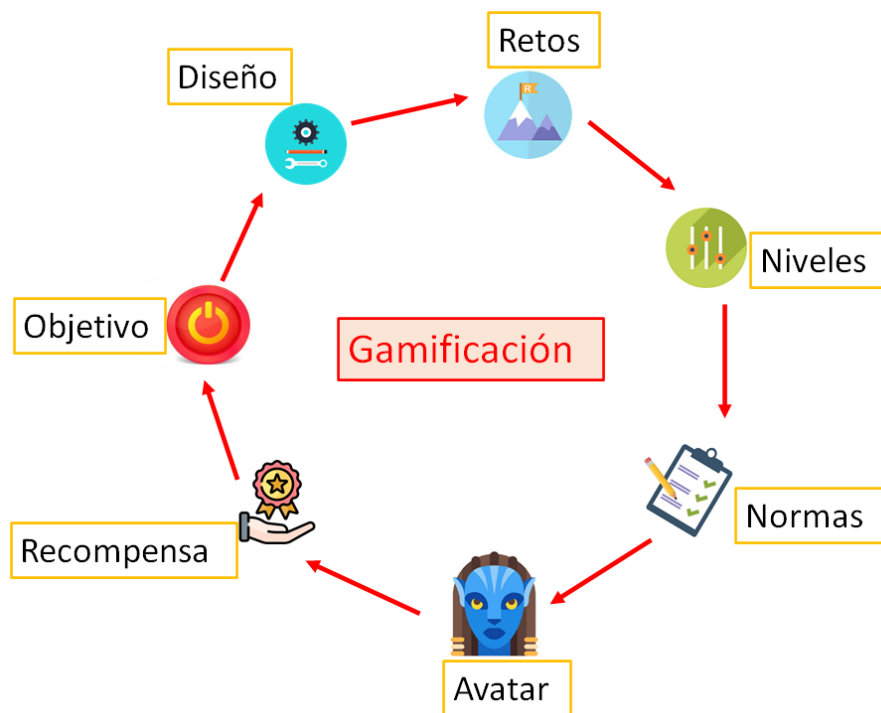
En efecto, el estudio realizado en este artículo de investigación y basándonos en los datos recopilados en la encuesta aplicada a estudiantes de básica superior, demuestra que el estudiante, se siente motivado cuando el juego didáctico se introduce en el contexto de contenidos y destrezas trazados en el currículo. La Gamificación aplicada en el aula constituye un elemento clave para mejorar la práctica educativa, pues induce a la concentración, participación oportuna y voluntaria de cada miembro que está inmerso en el juego.

## **PROPUESTA**

Es necesario implementar la Gamificación en la enseñanza del inglés a través de herramientas tecnológicas interactivas como Classcraft, con la cual se puede desarrollar los contenidos de un plan de estudio, transformando la práctica de la enseñanza del idioma extranjero en una experiencia gratificante tanto para el docente como para el grupo de estudiantes.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Se tomarán en cuenta siete elementos fundamentales en el proceso de Gamificación con esta herramienta. De acuerdo a mi punto de vista, el orden de los elementos para Gamificación debe seguir el orden que se muestra en la figura 1. Esto, contrasta con lo que otros autores recomiendan (aulaPlaneta, 2020).



**Figura 1.** Proceso de aplicación de Gamificación en la enseñanza del inglés.

**Fuente:** Elaboración propia.

1. **Objetivo:** Definir el objetivo del tema de estudio y las destrezas que se desea alcanzar.
2. **Diseño:** Utilizar la creatividad para convertir la actividad en una historia basada en un juego que cree expectativa y motivación intrínseca.
3. **Retos:** Cambiar la palabra tarea por reto, de esta forma el estudiante se involucra como en una aventura dentro de la historia y sus contenidos.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

4. **Niveles:** Dosificar las actividades desde la más sencillas hasta las más complejas, organizándolas de manera divertida.
5. **Normas:** Establecer las reglas del juego, las mismas que deben estar ligadas al desarrollo de valores y normas de convivencia a largo plazo
6. **Avatar:** Etiquetar a cada estudiante mediante la creación de un personaje con identidad propia.
7. **Recompensa:** Entregar como premio puntos extras, insignias o premios cada vez que el estudiante cumpla el objetivo planteado.
8. Algunos factores que el docente debe considerar en la Gamificación es que cada actividad programada sea divertida, enganchadora y retadora, que el estudiante no se sienta presionado por desarrollar, presentar tareas y tener calificaciones altas, sino que, de manera inconsciente sienta gusto de superar cada nivel de los retos que el juego demanda y a la vez retenga y refuerce los contenidos aprendidos.

La Gamificación puede ser considerada como un elemento pedagógico que, mediante la aplicación de Classcraft con mecanismos de animaciones, juegos y recompensas dejan atrás el ambiente aburrido y hostil del salón de clases. Sacar a los estudiantes fuera del contexto del aula y trasladarlos a un espacio virtual en donde se sientan protagonistas de crear su conocimiento a través de la curiosidad, creatividad y espíritu de investigador, es el reto que los docentes deben plantearse en este milenio para innovar la educación.

## **CONCLUSIONES**

Incluir la Gamificación o juegos serios dentro del contexto educativo de la enseñanza del inglés, con el propósito de evitar el aburrimiento del estudiante y su falta de motivación para cumplir con las actividades de aprendizaje trazadas en el currículo. El 54.5% de estudiantes sostienen que no están motivados y, por lo tanto, no participan activamente en las clases de inglés. De ahí, que el maestro debe definir objetivos, estrategias,



María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

materiales y herramientas que favorezcan y fortalezcan en el estudiante la empatía por cumplir con las metas trazadas.

De acuerdo con la investigación realizada el 88.61% de estudiantes entrevistados manifiestan que a través del juego pueden aprender y evaluar sus conocimientos y al 86.61% le encantaría que sus docentes utilicen la Gamificación como estrategia para mejorar su grado de participación, concentración y dominio de contenidos. Gamificar es involucrarse en otro ambiente de trabajo, en donde prima el esfuerzo y la capacitación docente ayudándose del amplio caudal de herramientas tecnológicas disponibles en la web.

Se realizó también una entrevista con docentes de la institución Emilio Abad a través de la cual se resaltó que, debido a las pocas estrategias y técnicas de enseñanza implementadas en la enseñanza del inglés, la motivación y participación de los y las estudiantes es poco satisfactorio. Por lo tanto, indican estar predispuestos a vincularse a procesos de actualización docente y el uso de herramientas emergentes gamificadoras como Classcraft, para a través de ellas generar interés, motivación y aprendizaje significativo en los educandos.

No está por demás mencionar, que cuando se aplica la Gamificación es necesario tener presente siete elementos claves que se enlazan simultáneamente formando eslabones, los cuales son necesarios para que todo el proceso sea efectivo y significativo: Objetivo, diseño, retos, niveles, normas, avatar y la recompensa para los estudiantes que logran cumplir los objetivos trazados. Estos siete elementos serán bien definidos y trabajados por el docente para que el impacto de la Gamificación resulte un éxito en la educación.

## **FINANCIAMIENTO**

No monetario

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

## AGRADECIMIENTOS

A la Institución Educativa “Emilio Abad” de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar - Ecuador; por apoyar el desarrollo de la investigación.

## REFERENCIAS

- Arteaga, C. (2011). Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. [Use of TIC for learning English at the Autonomous University of Aguascalientes] *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 3(2), 72–79.
- aulaPlaneta. (2020). *Cómo aplicar la gamificación en el aula*. [How to apply gamification in the classroom] Recuperado de <https://bit.ly/2GgKori>
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías*. [Psychology of virtual education: learning and teaching with technologies]. Madrid. Ediciones Morata.
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del Inglés en America Latina*. [Learning English in Latin America]. Recuperado de <https://bit.ly/3it5NKL>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. [Review of gamification experiences in the teaching of foreign languages]. *Reidocrea*, 8, 422–430.
- Figueroa-Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32–54.
- Guano, V. S. (2016). *Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de primero de bachillerato*. [Game-based learning for the development of cognitive skills in first year of high school students]. UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/8328>
- Liberio-Ambuisaca, X. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. [The use of gamification techniques in the classroom to develop the cognitive skills of children from 4 to 5 years of Initial Education]. *Conrado*, 15(70), 392-397.

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken-Why games makes us better and how they can change the world*. [La realidad está rota-Por qué los juegos nos ponen mejor y por qué pueden cambiar el mundo] In *Reality is Broken*. Retrieved from <https://bit.ly/3lc1mpn>
- Ministerio de Educación (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. [Organic Law of Intercultural Education]. Recuperado de <https://n9.cl/1fo3>
- Ministerio de Educación (2020). *Educación básica general*. [General basic education]. Recuperado de <https://bit.ly/3ixFuTv>
- Ricoy, M, & Álvarez-Pérez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. [Teaching English in the Basic Education of Youth and Adults]. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(69), 385-409.
- Shrestha, P. N. (2014). Innovations in Learning Technologies for English Language Teaching. In *System*. (Vol. 42), 474-475. <https://doi.org/10.1016/j.system.2013.12.016>
- Soler, M, Cárdenas, F, & Hernández-Pina, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. [Teaching and learning approaches: theoretical perspectives to develop research in science education]. *Ciência & Educação (Bauru)*, 24(4), 993-1012. <https://doi.org/10.1590/1516-731320180040012>
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. [The game: an important strategy]. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Uzcátegui, O. (2016). Objetivos de desarrollo sostenible 2015-2030. [Sustainable development goals 2015-2030]. *Revista de Obstetricia y Ginecología de Venezuela*, 76(2), 73-75.
- Valenzuela, J, Muñoz-Valenzuela, C, Silva-Peña, I, Gómez-Nocetti, V, & Precht-Gandarillas, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. [School motivation: Keys to future teachers' motivational training]. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(1), 351-361. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052015000100021>

María-del-Carmen García-Cárdenas; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;  
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>

Zenteno, F. (2015). *Disfuncionalidad familiar y su incidencia en la conducta y el bajo rendimiento de los estudiantes de octavo año del colegio Dra. Matilde Hidalgo de la ciudad de Machala. Año lectivo 2014 - 2015* .[Family dysfunction and its impact on the behavior and low performance of eighth-year students at the Dra. Matilde Hidalgo school in the city of Machala. School year 2014 - 2015]. Trabajo de titulación. Recuperado de <https://n9.cl/23jxa>