

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado

Gamification as a didactic strategy in the English language teaching process in the general bachelor unified

María Fernanda Terán Ñacato¹, Danny Fabricio Naranjo Vaca¹, Washington Fernando Maliza Muñoz¹, Josue Bonilla Tenesaca¹

¹ Maestría en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador. Guayaquil, Guayas, Ecuador.

Email: mfterann@ube.edu.ec, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3690-1501>

Email: dfnaranjov@ube.edu.ec, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8513-971X>

Email: wfmalizam@ube.edu.ec, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0970-3450>

Email: jrbonillat@ube.edu.ec, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6748-2345>

Recibido: 20/03/2024

Revisado: 27/03/2024

Aprobado: 30/03/2024

Publicado: 01/04/2024

RESUMEN

La gamificación ha emergido recientemente como una estrategia didáctica prometedora. Una inquietud existente radica en la insuficiencia de investigaciones que avalen firmemente la eficacia de su aplicación pedagógica en el aprendizaje del idioma inglés. Este estudio tiene como objetivo explorar la relación de la gamificación como estrategia didáctica y la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie. Para evaluar la factibilidad de la aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma se aplica un cuestionario y se analizó la asociación entre las dos variables mediante la prueba chi-cuadrado de Pearson. Los hallazgos revelan que la integración continua y consistente de elementos lúdicos y desafiantes de la gamificación, aprovechando las TIC, genera un impacto positivo en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de que la mayoría de los docentes afirman utilizar la gamificación, solo un tercio de los estudiantes reporta beneficios significativos, sugiriendo desafíos en su aplicación efectiva. Dado los resultados se propone una estrategia de capacitación docente sobre la gamificación para la enseñanza. El estudio destaca la necesidad de fortalecer las competencias docentes en el diseño e



integración adecuada de actividades gamificadas y el uso pedagógico de las TIC. Se concluye que la gamificación representa una alternativa prometedora, pero requiere una formación docente sólida para maximizar su potencial en el desarrollo de habilidades lingüísticas y el aprendizaje del idioma inglés.

PALABRAS CLAVE: inglés; gamificación; enseñanza; recursos; estrategia.

ABSTRACT

Gamification has recently emerged as a promising teaching strategy. An existing concern lies in the insufficiency of research that firmly supports the effectiveness of its pedagogical application in English language learning. This study aims to explore the relationship between gamification as a didactic strategy and English language teaching in the general bachelor unified at the Louis Victor de Broglie Educational Unit. To evaluate the feasibility of the application of gamification in language teaching, a questionnaire was applied and the association between two variables was analyzed using Pearson's chi-square test. The findings reveal that the continuous and consistent integration of playful and challenging elements of gamification, taking advantage of ICT, generates a positive impact on students' motivation, participation and learning. However, despite the fact that most teachers claim to use gamification, only one third of the students report significant benefits, suggesting challenges in its effective application. Given the results, a teacher training strategy on gamification for teaching is proposed. The study highlights the need to strengthen teaching skills in the design and proper integration of gamified activities and the pedagogical use of ICT. It is concluded that gamification represents a promising alternative but requires solid teacher training to maximize its potential.

KEYWORDS: English; gamification; teaching; resources; strategy.

INTRODUCCIÓN

La gamificación ha emergido como una estrategia didáctica prometedora, utilizar mecánicas de juegos en entornos educativos impulsa el compromiso y perfecciona el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Según estudios la gamificación puede tener efectos positivos en el entusiasmo, la atención y la actuación académica de los estudiantes (Alonso García et al., 2021); es básicamente traer la diversión y adaptarla en áreas serias de la vida real, con el propósito de estimular la motivación y la dedicación de los usuarios (Valenzuela, 2021; Zainuddin et al., 2020). Esta estrategia ha ganado popularidad por su capacidad para hacer las actividades más atractivas, relevantes y efectivas, transformando sistemas, servicios, organizaciones y actividades mediante el uso del juego (Prieto, 2022; Tsarapkina et al., 2021).



La gamificación es una estrategia innovadora de aprendizaje que aplica mecánicas lúdicas propias de los videojuegos en contextos educativos (García Magro y Martín Peña, 2021). Según Parra González et al. (2020) la gamificación es una metodología de enseñanza que requiere el uso de las TICs. No obstante, Movilla et al (2020) cataloga que la gamificación también puede usarse sin equipos tecnológicos, para ello se valora las características del juego.

El idioma inglés es un lenguaje universal que la mayoría de los países usan para la comercialización, educación, tecnología entre otras áreas sociales. Por ello, es fundamental considerar este idioma como lengua extranjera de estudio en los diferentes currículos educativos. En el Ecuador, se muestra un elevado interés por fomentar en la educación la competencia de este idioma (Ortega Auquilla et al.,2020).

El aprendizaje de una lengua extranjera, como lo es el inglés, ha atravesado por numerosos cambios y transformaciones a lo largo de los años para adecuarse a los requerimientos y avances de la comunidad. En el presente, uno de los principales retos que confronta es cómo integrar de manera efectiva las innovaciones contemporáneas de las TIC en los entornos escolares, contexto educativo y durante los procesos formativos. Ante este desafío, la gamificación emerge como una estrategia innovadora que puede ayudar a abordar diversos problemas motivacionales en la educación.

La implementación de mecánicas y aspectos característicos de los juegos en ambientes educativos ha evidenciado sus beneficios para incrementar el estímulo, la dedicación y el desempeño académico (Hanus y Fox, 2015). Conceptos como narrativas, retroalimentación, recompensas, desafíos graduales y colaboración, propios de los juegos, puede convertir el proceso de aprendizaje del inglés en una experiencia más cautivadora y entretenida; motivando a los estudiantes a involucrarse de manera activa y persistente en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. En el aprendizaje del idioma inglés, la gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para fomentar la participación, mejorar la retención de conocimientos y promover un ambiente de aprendizaje más dinámico y envolvente (Figueroa Flores, 2015; Kıyançizek y Uzun, 2022)

En este sentido, es fundamental explorar y comprender cómo la gamificación puede ser utilizada efectivamente en el ciclo de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el bachillerato general unificado (BGU). En este sentido, la educación secundaria representa un momento crucial en el desarrollo de los estudiantes, donde el interés y la dedicación con el aprendizaje son fundamentales para garantizar el logro académico y preparar a los jóvenes para su futuro (Bayona y Domingo i Valls, 2021). Si se logra captar su interés y participación durante esta etapa, se podrán sentar las bases para un aprendizaje significativo y duradero. En el contexto del aprendizaje del idioma inglés, la gamificación



puede contribuir al desarrollo de habilidades fundamentales como la comprensión auditiva, expresión oral, la lectura y escritura (Briceño Núñez, 2021).

Si bien la gamificación muestra potencial, una inquietud primordial radica en la insuficiencia de investigaciones contundentes que avalen firmemente la eficacia de su aplicación pedagógica en el aprendizaje del idioma inglés. Aunque existen estudios que reportan resultados positivos en la mejora de habilidades lingüísticas como el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión oral (Domínguez, 2015; Kıyançiçek y Uzun, 2022), la mayoría son de naturaleza exploratoria o carecen de un diseño metodológico riguroso (Hanus y Fox, 2015). Esto ha provocado un cuestionamiento en el mundo académico. Lograr un equilibrio adecuado entre los componentes lúdicos y las metas formativas relacionadas con el desarrollo de habilidades lingüísticas no es una tarea trivial (Domínguez et al., 2013). Es fundamental garantizar que la gamificación no se convierta en un mero adorno superficial, sino que esté alineada con los objetivos de aprendizaje y contribuya de manera significativa a la adquisición y práctica del idioma inglés.

Por lo tanto, se plantea el siguiente problema científico, ¿Existe una adecuada relación entre la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica y la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie? Frente a estos retos, el presente estudio plantea como objetivo explorar la relación de la gamificación como estrategia didáctica y la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie.

MÉTODOS

La investigación fue de tipo exploratorio correlacional con un enfoque cuantitativo. Para el desarrollo de la investigación se utilizaron los métodos de nivel teórico: análisis-síntesis, histórico-lógico e inductivo-deductivo; que permitirán, a partir del análisis de la literatura especializada del tema el estudio teórico para comprender la gamificación como estrategia didáctica.

Para el estudio se desarrolló una indagación bibliográfica sobre el estado del arte de las variables abordadas en los últimos 10 años, resultando 27 fuentes bibliográficas con investigaciones enfocadas en la implementación de la gamificación en distintos entornos educativos. Comprende una variedad de abordajes metodológicos, tales como revisiones críticas, experimentos, revisiones sistemáticas de literatura, propuestas de aplicación, estudios de caso y análisis teóricos. Para la búsqueda bibliográfica se utilizó el Google Académico desde donde se obtuvieron investigaciones de revistas indexadas en Scopus, Web of Science, Scielo, Redalyc, y Dialnet. Se consultaron artículos científicos (11), libros (9) y tesis doctorales (7) de la cual se obtuvo la base teórica para las referencias



bibliográficas ocupadas en la investigación. En la estrategia de búsqueda fueron utilizadas las palabras claves: “estrategia didáctica”, gamificación y “enseñanza de idioma inglés”; así como combinaciones similares. A partir de la búsqueda fueron seleccionados aquellos trabajos que tengan mayor impacto científico, con un alto índice de citas, tesis doctorales y de maestría y libros que permitieron el desarrollo del marco teórico y la búsqueda de herramientas para la investigación.

Como método de nivel empírico se aplica la medición a través de dos encuestas dirigidas a: docentes de idioma inglés y estudiantes del BGU en la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie. La encuesta dirigida a docentes se enfoca en la evaluación de la gamificación, con el uso de la tecnología educativa, para el proceso de enseñanza del idioma inglés, donde se desarrollan tres preguntas específicas que caracterizan al docente y once preguntas de evaluación del tema. En el caso de la encuesta de los estudiantes se desarrolla a través de cinco preguntas donde se determina el nivel de interés e importancia en el tema de la gamificación para el proceso de aprendizaje y su aplicación por los docentes. Para la encuesta de los estudiantes se aplica un lenguaje menos técnico y más asequible para su nivel. Ambas encuestas fueron desarrolladas a partir de estudios de la literatura precedente donde se analizaron estudios empíricos similares (Alonso García et al., 2021; Dicheva et al., 2015; Prieto, 2022).

Los resultados de la encuesta se analizan con estadística descriptiva y, a partir de estadística inferencial con prueba de hipótesis se evaluó la relación de las variables con un Chi-Cuadrado. Para la validación de las variables se trabajó con las hipótesis:

H₀: No existe relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el proceso de enseñanza del idioma inglés en el BGU.

H₁: Existe estrecha relación entre la gamificación como estrategia didáctica y la enseñanza del idioma inglés en el BGU.

La población estuvo conformada por 11 docentes y todos los estudiantes del BGU de la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie. Los docentes se trabajan con el 100 % de la población, en el caso de los estudiantes se trabaja con 88 estudiantes a partir de los siguientes criterios: que estuvieran presencial el día del desarrollo de la encuesta, que sus padres y los propios estudiantes dieran su consentimiento de participar en la investigación y que al menos estuvieran por más de seis meses en el ciclo escolar.

RESULTADOS

Para la realización de la investigación se tuvo en cuenta grado de formación y el subnivel de enseñanza en el que se desempeñan dentro de la institución educativa de los participantes.



Los resultados mostraron (Tabla 1) que del total de encuestados (N=11), el 27,3% son tecnólogos, el 63,6% licenciados y el 9,1% tiene maestría. Por tanto, la mayor parte de los participantes son licenciados que se desempeñan en los niveles de bachillerato y básica superior.

Tabla 1. Grado de formación vs subnivel de enseñanza

| | | Básica Elemental | Básica Media | Básica Superior | Bachillerato | Total |
|---------------------------|-------------------|------------------|--------------|-----------------|--------------|--------|
| Grado de formación | Tecnólogo | 0 | 1 | 0 | 2 | 3 |
| | Licenciado | 1 | 1 | 2 | 3 | 7 |
| | Máster | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Total | Cant | 1 | 2 | 3 | 5 | 11 |
| | % total | 9,1% | 18,2% | 27,3% | 45,5% | 100,0% |

Los docentes dieron respuesta a las preguntas sobre la evaluación de la gamificación, con el uso de la tecnología educativa, para el proceso de enseñanza del idioma inglés.

Tabla 2. Resultados de la encuesta a los profesores.

| Preguntas | Escasa | Moderada | Alta | Muy Alta |
|---|--------|----------|------|----------|
| 1. Integración de la tecnología para incorporar la gamificación al proceso de enseñanza. | 1 | 6 | 2 | 2 |
| 2. Valoración del uso de la gamificación como estrategia didáctica para la motivación | 0 | 1 | 1 | 9 |
| 3. Uso de tecnología para incorporar la gamificación permite adquirir destrezas y habilidades en el aprendizaje | 0 | 1 | 2 | 8 |
| 4. Qué tan innovador es el uso de tecnología para incorporar la gamificación como estrategia didáctica | 1 | 3 | 6 | 1 |
| 5. Uso de tecnologías educativas en la gamificación enriquece los contenidos educativos | 0 | 2 | 4 | 5 |
| 6. Contribución de la gamificación para el logro de aprendizajes significativos | 1 | 3 | 5 | 2 |
| 7. La gamificación impacta positivamente los resultados de evaluación de los estudiantes | 0 | 1 | 2 | 8 |
| 8. Aporte de la gamificación para incrementar la motivación en los estudiantes | 0 | 0 | 2 | 9 |
| 9. La gamificación aporta al desarrollo de la complejidad y profundidad del aprendizaje | 0 | 2 | 7 | 2 |
| 10. La gamificación fomenta la creatividad y capacidad de innovación de los estudiantes | 1 | 1 | 4 | 5 |
| 11. Valora la calidad de las metodologías de enseñanza-aprendizaje que integran la gamificación | 3 | 6 | 2 | 0 |

Los resultados muestran que el 54% de los profesores piensan que la integración de tecnologías educativas para incorporar la gamificación como estrategia didáctica al proceso de enseñanza es actualmente moderada y plantean la falta de metodologías de enseñanza-aprendizaje que integran la gamificación como estrategia didáctica.

Más del 80 % de los profesores reconoce que el uso de tecnologías educativas en la gamificación enriquece los contenidos educativos dando una valoración alta o muy alta. También perciben su aporte para incrementar la motivación en los estudiantes y fomentar la creatividad y capacidad de innovación.



Para la realización del estudio se aplicó la encuesta también a 88 estudiantes. De acuerdo con los resultados que muestra la tabla 3. El 72,73% de los estudiantes consideran que cuando los docentes utilizan continuamente las TIC a través de la gamificación mejora su aprendizaje, dado que hay una motivación e incidencia para que los alumnos decidan mejorar su aprendizaje. Sin embargo, se considera el aprendizaje de forma moderada cuando el uso de la gamificación es eventual.

Tabla 3. Resultados de la encuesta a los estudiantes

| Preguntas | | Escasa | Moderada | Alta | Muy Alta |
|--|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. Opinión sobre el uso de juegos apoyados en las TIC's como estrategia de aprendizaje en clase | U % | 6 6,8 % | 18 20,5 % | 38 43,2 % | 26 29,5 % |
| 2. La integración en clase de los juegos apoyados en las TIC's contribuye a mejorar tu aprendizaje | U % | 10 11,4 % | 14 15,9 % | 19 21,6 % | 45 51,1 % |
| 3. Qué tan innovador es el uso de los juegos apoyados en las TIC's en la enseñanza | U % | 15 17,0 % | 17 19,3 % | 35 39,8 % | 21 23,9 % |
| 4. Contribución de los juegos apoyados en las TIC's para lograr un aprendizaje significativo | U % | 8 9,1 % | 18 20,5 % | 27 30,7 % | 35 39,8 % |
| 5. ¿Cómo calificas el nivel de enseñanza implementada por tus docentes en clase? | U % | 20 22,7 % | 31 35,2 % | 21 23,9 % | 16 18,2 % |

Con respecto al nivel de interés e importancia en el tema de la gamificación para el proceso de aprendizaje y su aplicación por los docentes se entrevistaron a 88 estudiantes. Con el aporte de sus respuesta se determinar que el uso de juegos como estrategia de aprendizaje en clase es valorada de alto por el 43.18 %. La gran mayoría de los estudiantes 72,73% valora de alta o muy alta la integración en clase de los juegos apoyados en las TIC's para mejorar su aprendizaje. En cambio, el nivel de enseñanza implementada por tus docentes en clase no existe una puesta de acuerdo por los estudiantes.

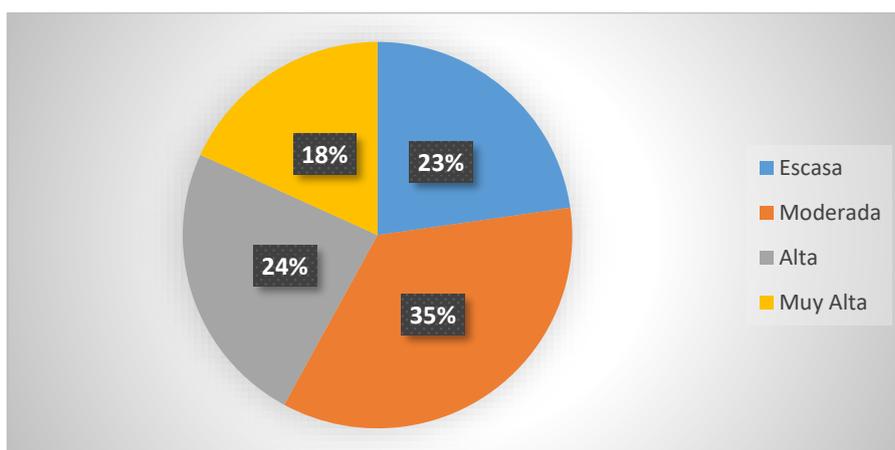


Figura 1. Nivel de enseñanza implementada por tus docentes en clase.

El presente estudio analizó la asociación entre la gamificación como estrategia didáctica y el proceso de enseñanza del idioma inglés mediante la prueba chi-cuadrado de Pearson.

Tabla 4. Pruebas de chi cuadrado

| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) | Significación exacta (bilateral) | Significación exacta (unilateral) |
|------------------------------|-------|----|--------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 4,950 | 1 | 0,026 | | |
| Corrección de continuidad | 0,749 | 1 | 0,387 | | |
| Razón de verosimilitud | 3,929 | 1 | 0,047 | | |
| Prueba exacta de Fisher | | | | 0,182 | 0,182 |
| Asociación lineal por lineal | 4,500 | 1 | 0,034 | | |
| N de casos válidos | 99 | | | | |

Los resultados mostraron un chi-cuadrado de 4,950 con 1 grado de libertad y una significación asintótica bilateral de 0,026, inferior al punto de corte de 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, dando paso a una asociación estadísticamente significativa entre las variables detalladas, de acuerdo con la hipótesis planteada. Tanto la razón de verosimilitud (0,047) como la asociación lineal por lineal (0,034) corroboran dicha dependencia. En conclusión, las pruebas realizadas proveen certeza sobre la relación estadística entre las dos variables estudiadas.

Una vez realizado el análisis de la encuesta se evidencia la necesidad de proponer una estrategia de capacitación docente para mejorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de los profesores de la Unidad Educativa Louis Victor de Broglie. La estrategia de capacitación docente que se diseña es objetiva pues está orientada a la solución de un problema real y específico; sus acciones se planifican de manera consciente y según lo que exigen los documentos normativos. Es contextual pues, aunque puede ser empleada en otros escenarios y ajustada para otros temas, la misma se enfoca esencialmente en la solución del problema científico que se identificó.

Lo distintivo de la estrategia radica en que jerarquiza el principio del vínculo del estudio con el juego y las TICs; ya que sus acciones fueron diseñadas a partir de las problemáticas identificadas durante el proceso de enseñanza. Además, este principio en sí mismo asegura el intercambio sistemático entre los participantes de la estrategia; así como, la independencia al realizar las tareas de aprendizaje derivadas de cada acción prevista.

DISCUSIÓN

En el análisis del marco teórico se pudo ver el potencial de la gamificación para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Dicheva et al., 2015; Buckley y Doyle, 2017). Según señalan Tsay et al. (2020): "Una integración coherente y sostenida de la gamificación en el currículo es esencial para maximizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes" (p. 145).

Los resultados del estudio permiten conocer que el 54 % de los profesores considera la integración de tecnologías educativas para incorporar la gamificación como estrategia



didáctica al proceso de enseñanza es moderada y no existen estrategias eficaces planteadas para una mayor incorporación de la gamificación, lo que coincide con los hallazgos de Lampropoulos et al. (2022): "Los docentes valoran el potencial de la gamificación, pero existen brechas en su capacidad para implementarla de manera efectiva" (p. 27).

Khalid et al. (2021) sugieren: "La falta de capacitación docente en el diseño e implementación de actividades gamificadas puede limitar su impacto en el aprendizaje" (p. 89). Según la encuesta el 45.46 % de los docentes consideran que el uso de la gamificación actualmente es alto; sin embargo, el 72.73 % evalúa de muy alto el impacto positivo de la gamificación en los resultados de evaluación de los estudiantes. Este aspecto es afirmado también por Lampropoulos et al. (2022): "Los docentes valoran el potencial de la gamificación, pero existen brechas en su capacidad para implementarla de manera efectiva" (p. 27).

Los resultados mostraron un chi-cuadrado de 4,950 con 1 grado de libertad y una significación asintótica bilateral de 0,026. Por lo que se rechaza la hipótesis nula, dando paso a una asociación estadísticamente significativa entre las variables.

El estudio destaca la necesidad de fortalecer las competencias docentes en el diseño e integración adecuada de actividades gamificadas y el uso pedagógico de las TIC. Con base a los resultados del diagnóstico se evidencia la necesidad de proponer una estrategia de capacitación docente sobre la gamificación para la enseñanza de los profesores de la Unidad Educativa Louis Victor de Broglie. La estrategia propuesta cuenta con un total de 8 acciones y se extiende durante todo el año lectivo.

La gamificación emerge como una alternativa innovadora y prometedora para potenciar la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. No obstante, para maximizar su impacto y aprovechar todo su potencial transformador, es fundamental empoderar y capacitar a los docentes en el diseño e implementación efectiva de actividades gamificadas, así como en el uso pedagógico de las TIC. A continuación, se detalla la propuesta de plan de capacitación.

Plan de capacitación docente en gamificación como estrategia didáctica

Objetivo: Mejorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de los profesores de la Unidad Educativa Louis Victor de Broglie.

Metas:

- Capacitar teóricamente a los docentes mediante el uso de talleres prácticos.
- Inducir a los maestros de la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie a que utilicen la gamificación en su planificación didáctica.
- Lograr en los docentes innovar la forma de evaluar las clases con el uso de aplicaciones o recursos digitales.



- Motivar a los docentes a profundizar los conocimientos sobre el uso de la innovación educativa.

Fundamentación: La presente propuesta surge por la necesidad de brindar capacitación sobre el uso de recursos digitales para la implementación de estrategias didácticas que integran elementos de la gamificación durante el proceso de formación. La propuesta surge como una alternativa que trata un proceso específico en el contexto de la educación, el plan de capacitación docente busca generar nuevos aportes que garanticen un proceso educativo de forma innovadora y dinámica. (Díaz Barriga, 2005; Gómez Contreras y Bonilla Torres, 2020).

Descripción de cada acción:

Presentación de la propuesta de capacitación al personal docente

- Se organizará una reunión informativa dirigida a todo el personal docente de la institución educativa. Donde se presentarán de forma detallada el objetivo, la importancia y los beneficios de implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se hará especial énfasis en la utilidad de la herramienta digital Wordwall como medio para crear actividades y recursos gamificados.
- Se utilizarán recursos audiovisuales y digitales para brindar una presentación atractiva y dinámica.
- Al finalizar, se resolverán dudas y se abrirá un espacio para que los docentes expresen su interés en participar en la capacitación.

Inscripción de docentes interesados:

- El personal administrativo gestionará un formulario de inscripción digital.
- Los docentes deberán completar este formulario con información básica como nombre, asignatura que imparte, nivel educativo, entre otros datos relevantes dentro de un plazo establecido que permitirá tener un registro preciso de los docentes que formarán parte de la capacitación.
- Un experto en gamificación y en el uso de Wordwall será el responsable de preparar los materiales necesarios para la capacitación, los cuales incluirán guías teóricas sobre gamificación en educación, tutoriales prácticos para el uso de Wordwall, ejemplos de actividades gamificadas, entre otros recursos.
- Se utilizarán diversos formatos como presentaciones digitales, videos explicativos, documentos descargables, etc.
- Los materiales serán diseñados de manera atractiva y didáctica para facilitar el aprendizaje de los docentes.



Capacitación sobre gamificación en la enseñanza:

- El experto en gamificación impartirá talleres presenciales y/o virtuales sobre los fundamentos, estrategias y beneficios de la gamificación en el ámbito educativo.
- Se abordarán temas como la motivación de los estudiantes, el aprendizaje basado en juegos, la resolución de problemas mediante mecánicas de juego, entre otros.
- Los talleres combinarán exposiciones teóricas con actividades prácticas y ejemplos aplicados fomentando la participación de los docentes a través de dinámicas grupales y discusiones.

Capacitación en el uso de Wordwall:

- Un experto en la herramienta digital Wordwall impartirá talleres prácticos enfocados en el manejo y aplicación de esta plataforma. Donde se enseñará a los docentes a crear cuentas, explorar las diferentes funcionalidades y recursos disponibles en Wordwall.
- Se guiará a los docentes en el diseño de actividades gamificadas utilizando las plantillas y herramientas que ofrece Wordwall.
- Se practicará de manera colaborativa el uso de la plataforma para asegurar un aprendizaje efectivo.

Diseño de actividades gamificadas con Wordwall:

- Posterior a las capacitaciones, los docentes tendrán un período de tiempo para diseñar sus propias actividades gamificadas utilizando Wordwall.
- Los docentes podrán aplicar los conocimientos adquiridos y adaptar las actividades a los contenidos y objetivos de aprendizaje en el idioma inglés.
- Se brindará asesoría y seguimiento por parte de los expertos en caso de requerir apoyo adicional.

Implementación de actividades gamificadas en el aula:

- Una vez diseñadas las actividades, los docentes procederán a implementarlas en sus clases durante el año lectivo.
- Se integrará la gamificación a través de Wordwall como una estrategia metodológica para fomentar la participación, motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Los docentes podrán adaptar y ajustar las actividades según los resultados y las necesidades específicas de sus estudiantes.

Evaluación y seguimiento:

- Se establecerán mecanismos de evaluación y seguimiento para medir la efectividad de la capacitación y la implementación de las actividades gamificadas.
- Se aplicarán encuestas a los docentes y estudiantes para recopilar sus percepciones y experiencias.



- Se realizarán observaciones en el aula para evaluar el impacto de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se llevarán a cabo reuniones periódicas de retroalimentación con los docentes para identificar fortalezas, áreas de mejora y ajustes necesarios en el plan de capacitación.

CONCLUSIONES

En el estudio se corroboró que la gamificación representa una estrategia didáctica prometedora para la enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado, transformando el proceso de adquisición de conocimientos en una vivencia atractiva y significativa.

Para el desarrollo de la investigación se aplicó una encuesta validada con un valor del Alfa de Cronbach, donde se observó que, aunque el 90% de los docentes afirma utilizar la gamificación en sus prácticas pedagógicas, solo un tercio de los estudiantes (33%) reporta un beneficio tangible en su aprendizaje. Concluyéndose que esta brecha está dada por falta de capacitación docente en el diseño e integración adecuada de actividades gamificadas, o por limitaciones en el aprovechamiento óptimo de los recursos tecnológicos disponibles.

Los resultados muestran la necesidad de diseñar e implementar programas de formación docente enfocados en el desarrollo de estrategias gamificadas contextualizadas, que aprovechen de manera óptima los recursos digitales y tecnológicos disponibles. Con el objetivo de Mejorar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de los profesores de la Unidad Educativa Louis Víctor de Broglie se propone una estrategia que cuenta con un total de 8 acciones y se extiende durante todo el año lectivo.

Con la presente investigación se determina sólo a través de una formación docente sólida y un enfoque estratégico en la integración de la gamificación, se podrán materializar los beneficios de esta metodología en el desarrollo de habilidades lingüísticas, la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

REFERENCIAS

Alonso García, S., Martínez Domingo, J. A., Berral Ortiz, B., y De la Cruz Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, (23), 2205. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>



- Bayona, J., y Domingo i Valls, A. (2021). La continuidad en el aula: el caso del alumnado de origen inmigrante en la transición hacia la educación posobligatoria en Cataluña. *Aposta: Revista de Ciencias Sociales*, 89, 123-141. <https://n9.cl/tlt07>
- Briceño Núñez, C. E. (2021). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1). <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Buckley, P., y Doyle, E. (2017). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Díaz Barriga, Á. (2005). El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos. *Perfiles educativos*, 27(108), 9-30. <https://n9.cl/x29q9>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., y Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <https://n9.cl/ifsqo>
- Figuroa Flores, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54. <https://n9.cl/wgg01>
- García Magro, C., y Martín Peña, M. L. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior - Self-regulated learning and gamification in higher education. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 341-362. <https://n9.cl/yrehpt>
- Gómez Contreras, J. L., y Bonilla Torres, C. A. (2020). Estrategias pedagógicas apoyadas en tic: propuesta para la educación contable. *AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 8(2), 142–153. <https://doi.org/10.15649/2346030X.775>
- Hanus, M. D., y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Kıyanççek, E., y Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!. *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 6(1), 1-13. <https://n9.cl/8ngp8>
- Lampropoulos G, Keramopoulos E, Diamantaras K, y Evangelidis G. (2022). Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies. *Applied Sciences*, 12(13), 6809. <https://doi.org/10.3390/app12136809>
- Movilla, J. G., López, C. C., López, D., y Pacheco, L. (2020). Didáctica de las Matemáticas y gamificación. En Movilla, J. G., López, D. (Comp.) *Miradas y Perspectivas de la Educación Matemática*. (pp. 195-215). Sello Editorial Coruniamericana. <https://n9.cl/9svbhv>



- Ortega Auquilla, D., Hidalgo Camacho, C., Siguenza Garzón, P., y Cherres Fajardo, S. (2020). La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas. *Revista Publicando*, 7(24), 920. <https://n9.cl/mpxbq>
- Parra González, M. A., Segura Robles, A., y Romero García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educar*, 56(2), 475-489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Prieto, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/TERI.27153>
- Tsarapkina, J., Vaganova, O., Lapshova, A. V., Koldina, M. I., y Sedov, I. A. (2021). Gamification in modern education. *Eduweb*, 15(3), 192-203. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2021.15.03.16>
- Tsay, C. H. H., Kofinas, A., y Luo, J. (2020). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers & Education*, 146, 101758. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.009>
- Valenzuela, M. A. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91-103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., y Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>