

# LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE INGLÉS

## GAMIFICATION AS AN ENGLISH TEACHING STRATEGY

Por: Karol A. Mejías Torres.

([karolmejias2@gmail.com](mailto:karolmejias2@gmail.com))

Recepción: 06/12/2022.

Aprobado: 23/03/2023.

### RESUMEN

La gamificación es una técnica educativa que utiliza elementos de juego para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En la enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL), la gamificación se ha convertido en una estrategia popular debido a sus beneficios en el proceso de aprendizaje. Uno de los principales beneficios de la gamificación en la enseñanza del inglés es su capacidad para fomentar la motivación de los estudiantes. Los juegos y actividades lúdicas pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y emocionante, lo que a su vez puede aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación también puede ayudar a reducir la ansiedad en el aula, ya que el ambiente de juego puede crear una atmósfera más relajada y menos estresante. Otro beneficio importante de la gamificación en la enseñanza del inglés es su capacidad para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de una manera más natural. Los juegos y actividades lúdicas pueden ser diseñados para simular situaciones de la vida real en las que los estudiantes necesitan usar el inglés para comunicarse, lo que puede ayudar a mejorar sus habilidades de comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura de una manera más auténtica y natural. Además, la gamificación también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de colaboración y trabajo en equipo. Muchos juegos y actividades lúdicas están diseñados para ser jugados en grupos, lo que significa que los estudiantes tienen que trabajar juntos para resolver problemas y completar tareas. Esto puede ayudar a mejorar las habilidades de comunicación de los estudiantes, así como a fomentar la creatividad y la innovación.

**Palabras Claves:** Gamificación, motivación, estrategia, aprendizaje, inglés.

### ABSTRACT

Gamification is an educational technique that uses game elements to motivate and improve student learning. In teaching English as a Second Language (ESL), gamification has become a popular strategy due to its benefits in the learning process. One of the main benefits of gamification in teaching English is its ability to encourage student motivation. Playful games and activities can make learning more fun and exciting, which in turn can increase students' interest and engagement in the learning process. Furthermore, gamification can also help reduce anxiety in the classroom, as the gaming environment can create a more relaxed and less stressful atmosphere. Another important benefit of gamification in teaching English is its ability to improve students' language skills in a more natural way. Games and playful activities can be designed to simulate real-life situations where students need to use English to communicate, which can help improve their listening, speaking, reading and writing skills in a more authentic way and natural. Additionally, gamification can also help students develop collaboration and teamwork skills. Many games and play activities are designed to be played in groups, which means

that students have to work together to solve problems and complete tasks. This can help improve students' communication skills, as well as encourage creativity and innovation.

**Keywords:** Gamification, motivation, strategy, learning, English

## INTRODUCCIÓN

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

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

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

En este sentido, Ricoy y Álvarez Perez (2016), argumenta que el juego es esencial para la madurez, ya que proporciona placer, un sentido de logro, de pertenencia y reduce las tensiones. Sin embargo, para su uso, se necesita antes de todo buscar y definir el objetivo por implementar, así como encontrar la mecánica más apropiada para ejecutarla de manera eficiente y efectiva.

En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una estrategia popular para la enseñanza de idiomas debido a que es una forma efectiva de enseñar inglés, ya que permite el aprendizaje dentro de un ambiente emocionante y atractivo a través de actividades lúdicas y divertidas, aumentando el interés y la motivación de los estudiantes.

## DESARROLLO ARGUMENTATIVO

El término "gamificación" fue acuñado por Nick Pelling, un programador y diseñador de juegos británico, en el año 2002. La gamificación hace referencia al uso de técnicas y elementos de los juegos en contextos que no son lúdicos, como por ejemplo en la educación, el trabajo, el marketing, la salud, entre otros.

La idea principal detrás de la gamificación es que, al introducir elementos de juego en situaciones cotidianas, se puede motivar a las personas a realizar ciertas acciones, cambiar comportamientos y fomentar la participación activa. Esta estrategia se basa en la teoría de que los seres humanos tienen una tendencia natural a buscar desafíos, a resolver problemas y a competir, y que estos elementos pueden ser utilizados para lograr objetivos específicos en distintos ámbitos.

Algunos ejemplos de elementos de juego que se pueden utilizar en la gamificación incluyen sistemas de puntos, niveles, retos, recompensas, clasificaciones, avatares, narrativas, entre otros. La gamificación ha sido utilizada con éxito en una variedad de campos, como en la educación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, en el trabajo para mejorar la productividad de los empleados, en el marketing para aumentar la fidelidad de los clientes, en la salud para motivar a las personas a llevar un estilo de vida más saludable, entre otros.

### *¿Qué es la gamificación?*

La gamificación es una estrategia de enseñanza que utiliza elementos de juego en la educación. Se trata de un enfoque que busca involucrar a los estudiantes y aumentar su motivación para aprender. Puede ser utilizada en cualquier materia, pero es especialmente útil para la enseñanza de idiomas, como el inglés.

A juicio de Trejo-González (2020), la gamificación es particularmente efectiva para los estudiantes de hoy en día, conocidos como "nativos digitales", que están acostumbrados a interactuar con tecnología y juegos. Según Prensky, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a retener información de manera más efectiva y a desarrollar habilidades útiles.

Por otro lado, Kapp (2012), se centra en la importancia de la puntuación y las recompensas en la gamificación. Según Kapp, la puntuación y las recompensas pueden motivar a los estudiantes a trabajar más duro y a comprometerse más con el juego. Las

recompensas pueden ser tanto virtuales como tangibles, y deben estar diseñadas para ser significativas para los estudiantes.

La gamificación en la enseñanza de inglés se centra en la creación de actividades que sean lúdicas y divertidas para los estudiantes. Los juegos pueden ser tanto digitales como analógicos. Por ejemplo, los profesores pueden utilizar juegos de mesa para enseñar gramática y vocabulario, mientras que los juegos en línea pueden ser útiles para practicar habilidades de escucha y habla.

#### *Beneficios en la enseñanza del inglés.*

- En primer lugar, puede mejorar la motivación de los estudiantes. Los juegos son divertidos y emocionantes, lo que puede hacer que los estudiantes se sientan más entusiasmados por aprender inglés.
- En segundo lugar, puede mejorar la retención de la información. Los juegos implican la repetición de habilidades y conceptos, lo que puede ayudar a los estudiantes a recordar lo que han aprendido.
- En tercer lugar, puede mejorar la colaboración entre los estudiantes. Muchos juegos involucran trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común, lo que puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación en inglés.

En el contexto de lo anterior, surge la investigación de Wang y Chen (2018), quienes ahondaron en los efectos de los juegos de equipo en la enseñanza del inglés. Encontraron que los juegos de equipo pueden mejorar la motivación y la participación de los estudiantes, así como fomentar la colaboración y la comunicación entre ellos.

Según Wang y Chen (2018), los juegos de equipo pueden ser especialmente útiles para los estudiantes tímidos o que tienen dificultades para participar en actividades de grupo. Existen muchos juegos que se pueden utilizar para la enseñanza de inglés. Algunos ejemplos incluyen:

- Juegos de mesa: Scrabble, Bananagrams, Boggle. Ayudan al desarrollo de las capacidades motoras, mentales y sensoriales. Desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. Muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones. Enseñan a cumplir las normas de convivencia.

- Juegos en línea: Kahoot, Quizlet, Duolingo. Permiten conectarse con personas de todo el mundo, obtener comentarios en tiempo real sobre qué tan bien está jugando, mejorar las habilidades de trabajo en equipo y establecer relaciones con amigos.
- Juegos de rol: simulaciones de situaciones cotidianas, debates, dramatizaciones. Ayudan al desarrollo de la actividad comunicativa desplegada, porque los niños tienen la posibilidad de comprender y expresar diversas situaciones imaginarias que se plantean para resolver un problema de manera creativa.
- Juegos de aventuras: juegos de escape, juegos de aventuras en línea. Fomentan el juego autoguiado permite a los participantes tomar sus propias decisiones y experimentar nuevas situaciones.

Deterding et al. (2011), sugieren que el tema y el contexto del juego son importantes para involucrar a los estudiantes en la actividad. El tema del juego debe ser relevante para los estudiantes y el contexto debe ser lo más auténtico posible para promover la práctica del idioma. Además, el profesor debe considerar el nivel de dificultad del juego y el feedback que se proporciona a los estudiantes para ayudarlos a mejorar su rendimiento.

Para diseñar actividades de gamificación para la enseñanza de inglés, es importante considerar los siguientes elementos:

- Objetivos de aprendizaje: Identificar los objetivos de aprendizaje y determinar cómo se pueden incorporar en los juegos.
- Reglas del juego: Crear reglas claras y fáciles de entender para los estudiantes.
- Puntuación y recompensas: Determinar cómo se medirá el progreso de los estudiantes y qué tipo de recompensas se otorgarán.
- Dificultad: Ajustar la dificultad del juego para que se adapte al nivel de los estudiantes.
- Feedback: Proporcionar retroalimentación inmediata para que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento en tiempo real.
- Colaboración: Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para que los estudiantes puedan aprender y practicar juntos.

Un ejemplo de actividad de gamificación para la enseñanza de inglés sería un juego de rol en el que los estudiantes se convierten en turistas en una ciudad de habla inglesa y deben encontrar su camino alrededor de la ciudad para completar una serie de misiones. Los estudiantes tendrían que usar el inglés para interactuar con los locales, hacer preguntas y buscar direcciones. Cada misión completada les daría puntos y una recompensa, como un pasaporte virtual o una tarjeta de turista.

La dificultad del juego podría ajustarse según el nivel de los estudiantes y se podría proporcionar retroalimentación inmediata para que puedan mejorar sus habilidades lingüísticas.

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

El juego, a todas estas, ha sido visto por diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas como un recurso educativo que es parte importante de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para algunos teóricos como Platón, quien habló sobre el valor práctico del juego en la educación; Aristóteles, Rousseau, Piaget y Dewey, quienes propusieron el juego como recurso de apoyo a determinadas actividades en el aula, por sus cualidades intrínsecas motivadoras y por su importancia en el desarrollo cognitivo, motivacional y social en el proceso activo que representa la educación.

La gamificación es una metodología que ayuda a facilitar y a hacer más efectivo el ambiente de clase en nuestros sistemas educativos, puesto que con su implementación se aprende mientras se disfruta de las actividades planeadas para este efecto.

## **CONCLUSIÓN**

La gamificación es una estrategia efectiva para la enseñanza de inglés que puede mejorar la motivación, la retención de información y la colaboración entre los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en la enseñanza y el aprendizaje, los estudiantes pueden aprender inglés de una manera divertida y emocionante. Además, la gamificación permite a los estudiantes practicar habilidades lingüísticas en situaciones reales y aumentar su confianza en su capacidad para comunicarse en inglés. Al considerar los elementos clave

para diseñar actividades de gamificación efectivas, los profesores pueden crear una experiencia de aprendizaje de inglés más atractiva y atractiva para sus estudiantes.

## REFERENCIAS

- Bachelor, J. (2019). El aula presencial, semipresencial, virtual e invertida Un estudio comparativo de métodos didácticos en la enseñanza de L2 [The face-to-face, blended, virtual and flipped classroom A comparative study of didactic methods in the teaching of L2]. *Revista Educación*, 43(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34014>
- Banco Mundial. (2020). Covid-19: Impacto en la educación y respuestas de política pública [Covid-19: Impact on Education and Public Policy Responses]. <https://n9.cl/p5zy>
- Barrantes-Alpizar, B., Corrales Torres, E., Gonzales Rodríguez, V., Pereira Perez, Z., & Rodrpiguez Fallas, E. (2007). Estrategias metodológicas utilizadas por docentes que atienden niñas y niños preescolares de 2 a 4 años de edad [Methodological strategies used by teachers who serve preschool girls and boys from 2 to 4 years of age]. *Revista Electrónica Educare*, XI, 119–139. <https://n9.cl/4iz8gz>
- CEPAL-UNESCO (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 [Education in times of the COVID-19 pandemic]. <https://n9.cl/b613e>
- Diez Rioja, J. C., Bañeres Besora, D., y Serra Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales [Gamification experience in Secondary in Learning Digital Systems]. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85–105. <https://n9.cl/d8jvp>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. <https://n9.cl/ly3fj>
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes [Gamification strategies applied to the development of teaching digital skills]. <https://n9.cl/2qdob>
- Jabeen, S. S., y Thomas, A. J. (2015). Effectiveness of Online Language Learning. *Proceeding of the World Congresss on Engineering and Computer Science*. <https://n9.cl/jg8jl>

- Kapp, K. (2012) *La gamificación del aprendizaje y la instrucción. Métodos y estrategias basados en el juego para la formación y la educación*. Pfeiffer, San Francisco, CA.
- Kaya, T. (2010). A “stealth assessment” turns to video games to measure thinking skills. *Chronicle of Higher Education*, 51(12). <https://www.chronicle.com/article/a-stealth-assessment-turns-to-video-games-to-measure-thinking-skills/>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot [Technologies and new trends in education: learning by playing. Kahoot’s case]. *Opción*, 33(83), 252–277. <https://n9.cl/nctne>
- Martínez-Uribe, C. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual [Distance education: its characteristics and needs in current education]. *Educación*, 17(33).
- Ricoy, M.C., y Álvarez Perez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas [Teaching English in basic education for young people and adults]. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21, 385–409. <https://n9.cl/dpbg>
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., y Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador [Education in times of pandemic: reflections of students and teachers on virtual university education in Spain, Italy and Ecuador]. *Revista Latina De Comunicación Social*, (78), 19-40. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>.
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 15. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Valenzuela, M. J., Romero, K., Vidal-silva, C., y Philominraj, A. (2016). Factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés de nivel inicial en una universidad chilena [Factors influencing entry-level English language learning in a Chilean university]. *Formación Universitaria*, 9(6), 63–71.
- Wang, Z., y Chen, G. (2018). Discourse performance in L2 task repetition. In M. Bygate (Ed.), *Learning language through task repetition* (pp.97-116). Amsterdam: John Benjamins.