

Gamificación para la enseñanza práctica y eficiente del inglés

Rider Eloy Mendoza Saltos

<https://orcid.org/0000-0003-3520-3628>

rider.mendoza@uleam.edu.ec

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Manabí-Ecuador

María Lorena Saltos Dueñas Celia

<https://orcid.org/0000-0002-8140-2364>

celia.saltos@uleam.edu.ec

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Manabí-Ecuador

Recibido (05/05/21) Aceptado (02/07/21)

Resumen: El dominio de una segunda lengua distinta de la natural de un estudiante, se ha convertido en un estándar, tanto en el ámbito académico como en el profesional. Esta necesidad que se ha acentuado con la irrupción de la era digital y la globalidad económica ha alentado tanto a emprendedores como a investigadores a conocer aquellas herramientas y procesos que permiten una mejor y más eficiente comprensión de un idioma. En este trabajo se busca identificar desde un punto de vista académico los aspectos más resaltantes de la gamificación en su empleo en la enseñanza del inglés ofreciendo conclusiones sobre su rendimiento y pertinencia.

Palabras Clave: Gamificación, segunda lengua, proceso enseñanza-aprendizaje.

Gamification for the practical and efficient teaching of English

Abstract: The proficiency in a second language other than a student's natural language has become a standard, both in the academic and professional spheres. This need, which has been accentuated with the irruption of the digital era and economic globalization, has encouraged both entrepreneurs as researchers to learn about the tools and processes that allow a better and more efficient understanding of a language. This paper seeks to identify, from an academic point of view, the most outstanding aspects of gamification in its use in the teaching of English, offering conclusions about its performance and relevance.

Keywords: Gamification, second language, teaching-learning process.



I. INTRODUCCIÓN

El dominio de una lengua extranjera como el inglés se ha convertido, en este momento de profundos cambios sociales y económicos, en una habilidad tanto deseada como requerida, no solo a nivel profesional o académico, sino que se extiende a múltiples niveles [1]. Este requerimiento ha sido identificado por los factores del mercado educativo, desde un punto de vista de nicho de negocio con un potencial de crecimiento interesante; sin embargo, y es sobre todo desde la pedagogía académica, que se han desarrollado diferentes acercamientos y perspectivas en la búsqueda de un aprendizaje que dote al estudiante de las habilidades que le acerquen a las de un nativo angloparlante y sobre todo que le integre en un mundo globalizado que le permita alcanzar objetivos de mayor nivel [2]. Entonces, esta necesidad que ha ido evolucionando según los dictámenes de la sociedad, ha experimentado también un proceso de adecuación desde los primeros intentos de conceptualización e implementación de métodos para la enseñanza del idioma inglés hasta el presente.

A. Teorías sobre la adquisición de competencias en inglés

Dejando de lado los métodos de traducción gramatical y directo, que comprenden el período que abarca desde 1800-1930, cualquier método contemporáneo de enseñanza para el dominio de una segunda lengua parte de dos premisas a resolver: la primera es sobre qué contenidos deben ser impartidos al estudiante; y la segunda se relaciona con el cómo deben ser impartidos dichos contenidos, es decir, lo que atañe a la frecuencia, secuencia y método a utilizar para que dicho contenido sea lo más eficazmente asimilado [3]. Las metodologías adaptadas para la enseñanza del inglés en principio se sostuvieron en los aportes provistos por la psicología y por la lingüística que, desde centros de desarrollo e investigación ubicados por lo general en países como Reino Unido y Estados Unidos, se esforzaron en la formulación de pedagogías que lograran el cumplimiento de dicha tarea.

Por mucho tiempo (alrededor de 4 décadas comprendidas entre los 20 y 70 del pasado siglo) la aproximación de la lingüística estructural y gramatical fue la corriente predominante en la elaboración de planes curriculares en inglés. Las áreas de desarrollo se centraban en la gramática y el vocabulario que se identifican como necesidades lingüísticas, asumiendo que las mismas en los estudiantes eran en general muy similares, por lo que el foco se colocaba en el uso del libro de texto y en las clases presenciales, donde se sintetiza y se racionaliza los contenidos seleccionados, dosificando la

información según criterios ya establecidos. Este proceso establecía que el estudio de la lengua se debía hacer desde una metodología lógica y racional, empleando la repetición y memorización de esquemas tanto lingüísticos como gramaticales hasta su total comprensión. Este paradigma fue hasta la década de los 70 del siglo pasado el empleado para la conformación de los planes de estudios para el idioma inglés.

B. El funcionalismo-nocionismo en la enseñanza del inglés

Entre las décadas de los 70 y 80 del siglo pasado, comenzó a desarrollarse un nuevo enfoque acerca de la enseñanza del idioma inglés; este nuevo enfoque convertía las construcciones gramaticales en parte de los elementos que componen una función o noción comunicacional [3]. La enseñanza del idioma inglés pasa a focalizarse entonces en la consecución de competencias sociales en ese idioma (por ejemplo, pedir una dirección, describir un problema, emitir una opinión, etc.) colocando un mayor énfasis en las necesidades comunicacionales de aquellos que se acercan al estudio del idioma según un propósito determinado. Entonces a diferencia del método tradicional estructural, donde la enseñanza de realizar a partir del compendio de elementos gramaticales y de vocabulario ordenados en una escala que va desde una menor complejidad a una mayor, en el método basados en nociones y funciones se parte desde un tema que puede representarse mediante un escenario concreto, donde las competencias en el lenguaje se basan en el dominio de una función comunicativa, como las mencionadas anteriormente, o el dominio de una noción (como por ejemplo peso, tiempo, ubicación, valor, etc.) [4].

Este enfoque implica un desafío en lo referente a su implementación, pues necesita plantear escenarios de acción donde las funciones y nociones puedan practicarse y que resulten pertinentes. Por esto una categorización de escenarios para la asimilación de funciones y nociones puede resultar problemático. Para resolver esta situación se desarrolló el análisis de necesidades (AN), que busca reconocer aquellos escenarios que cumplen con los requerimientos de una población estudiantil particular. Por ejemplo, un currículo desarrollado para estudiantes universitarios que requieren aprobar ciertos cursos en inglés será distinto al desarrollado para profesionales en negocios que deseen expandirse en mercados angloparlantes. El AN resultó de importancia a la hora de comprender la dinámica cognoscitiva necesaria para el aprendizaje del idioma inglés en áreas del conocimiento como la ingeniería, la medicina o la ciencia en general. Desde entonces el AN se integra a la

enseñanza del inglés para propósitos específicos.

C. Aprender haciendo: el primer enfoque comunicativo del idioma inglés

El enfoque basado en funciones y nociones representa el fundamento desde el que se ha construido el denominado método comunicativo. Este método es una aproximación al inglés desde un punto de vista generalista que intenta situar al estudiante en un contexto completo dentro de la lengua a estudiar, es decir, el estudiante interactuará con el idioma desde diferentes frentes: a) desde el ejercicio conversacional, donde se ejercitan las competencias de reconocer cómo suenan las palabras del idioma, la verbalización del idioma por parte del estudiante, que lo lleva a su vez a ejercitar la comprensión y conexión de conceptos tanto sencillos como complejos, y b) desde el ejercicio lectoral, donde el estudiante lee desde textos reales en el idioma. Esto busca compenetrar al estudiante con el idioma desde un acercamiento vivencial, donde lo aprendido en el aula pueda extrapolarse a una experiencia real fuera de ella, y donde sus experiencias personales le aporten más contextos de aprendizaje [5].

Como podría esperarse, el enfoque comunicativo representa desafíos de implementación que aún están siendo estudiados ya que se tiene la percepción que todavía no se logrado el máximo desarrollo de este novedoso enfoque. Se han utilizado recursos como lo son los juegos de interpretación, aprender mientras enseñas, entrevistas, entre muchos otros.

En los últimos años se ha reivindicado la importancia de la forma lingüística del idioma y su estudio, y se han propuesto acercamientos que toman en consideración el control sobre los estímulos de entrada en la enseñanza del idioma, la declaración explícita de elementos gramaticales y su aprendizaje, la creación de documentos en el idioma estudiado y por último la retroalimentación en la enseñanza de manera directa por el educador o indirecta desarrolladas por los estudiantes.

D. Hacia la fluidez en el manejo del idioma inglés

Algunos autores han concluido que es necesario replantear el enfoque comunicativo tomando en cuenta las siguientes ideas: a) se debe comenzar con reglas claras, definiendo en concreto los objetivos de aprendizaje para luego experimentar con mayor flexibilidad en las herramientas a emplear b) debe promover conocimiento significativo, tanto para el estudiante como formalmente c) la práctica se debe realizar en un ambiente controlado d) se debe buscar actividades que fomenten el equilibrio entre significado y forma e) ofrecer un soporte de conocimiento amplio previo al desarrollo de cualquier

actividad f) se debe trabajar en la identificación de la fórmulas gramaticales y verbales repetitivas que sean útiles y que puedan automatizarse en el aprendizaje g) apoyar las interacciones situacionales reales que permitan el desarrollo de habilidades.

Llegados a este punto, se ha notado que la motivación para aprender, en este caso un idioma, influencia de manera importante el proceso adquisición de conocimientos [6]. Con esta premisa cobra especial interés aquellas herramientas que implementen una aproximación al idioma desde una perspectiva lúdica, que provea de reglas claras de entrada y un desarrollo que permita cierta libertad en la exploración de los contenidos que deben ser convertidos en destrezas. En este trabajo exploraremos las opciones que posee la gamificación como herramienta para estimular un aprendizaje significativo del idioma inglés cumpliendo parámetros de practicidad, calidad y efectividad desde un enfoque comunicativo. Se utilizará la bibliografía más reciente al respecto analizando los diferentes elementos desarrollados para seleccionar aquellos de mayor valor añadido, ofreciendo resultados y conclusiones al respecto.

II. GAMIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

El proceso de desarrollo de los videojuegos llevado a cabo entre las décadas de los 70 y 80 del siglo pasado creó toda una industria a su alrededor que a día de hoy factura miles de millones de dólares al año. Y dicho crecimiento fue tomando cotas más altas a medida que las modalidades de juego, el poder de los gráficos y la complejidad de las historias fueron aumentando y haciéndose muy populares en diferentes segmentos poblacionales [7]. Es este punto, cuando los diferentes roles que un jugador puede adoptar en un videojuego se hicieron más reconocibles, es cuando inicia la indagación sobre aquellos aspectos presentes en los videojuegos que pudiesen aportar valor a otras industrias. Es así como el marketing comercial identificó la idea del entretenimiento lúdico como parte del proceso de captación y fidelización de clientes; la entrega de cupones por compras, acumulación de puntos y premios ahora son estrategias generalizadas pero que fueron introducidas a la oferta económica de productos desde entonces.

La inmersión al que puede abstraerse una persona dentro de un videojuego llamó la atención también de los investigadores en educación que se volcaron al estudio de aquellos aspectos que pudiesen aportar una experiencia gratificante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma. De estos primeros compases se precisaron aquellos componentes generales comunes a todo juego como lo pueden ser un

conjunto de reglas de entrada, problemas o dificultades a resolver y tácticas de resolución de dichos problemas, asimilables por ensayo y error y que entrañen un interés sostenido y significativo para el jugador; posteriormente se identificaron aquellos aspectos concernientes

a la idea del juego, su funcionamiento, y presentación que Werbach y Hunter resume como concernientes a la mecánica, la dinámica y los componentes del mismo. Como se muestra en la figura 1 [8].

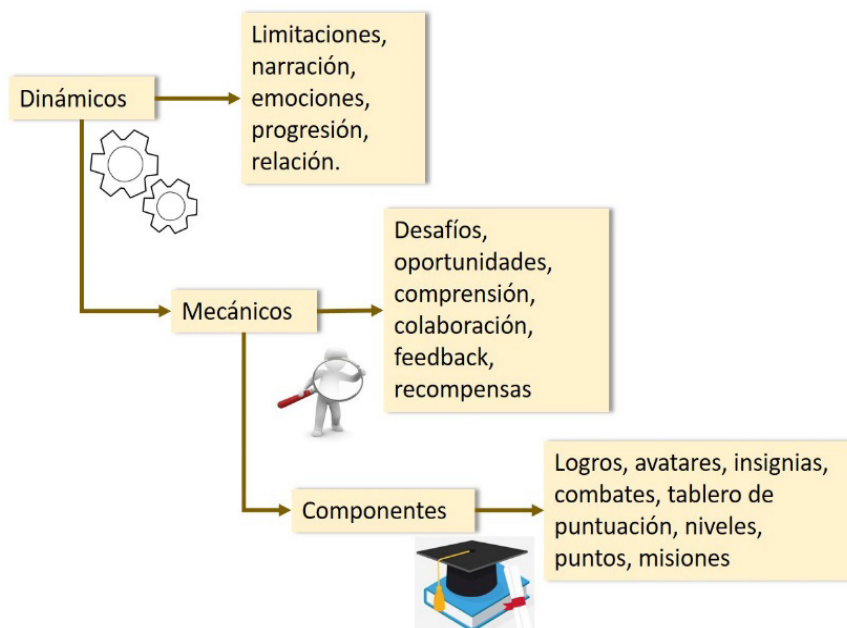


Fig. 1. Elementos básicos de un sistema gamificado.

A partir de lo aportado por investigadores como Malone, Gee, Sawyer y Smith [1], donde los dos últimos lograron identificar las ventajas del diseño de juegos en la formación y la enseñanza de temas de educación y salud mediante la definición de juegos serios, que son aquellos videojuegos cuyo propósito difieren del lúdico y se enfocan en el entrenamiento y desarrollos de competencias- es que se llega ya a las definiciones específicas de la gamificación que corresponden a las propuestas por Christopher Cunningham y Gabe Zichermann [9] que en síntesis indica que es el empleo de la lógica y los mecanismos presente en los juegos para resolver problemas mediante la participación activa de los usuarios [9]. También académicos como contribuyeron con una definición de gamificación que puede parafrasearse como el uso de los elementos que componen a un juego en un contexto distinto, es decir, no lúdico.

La gamificación es entonces una herramienta de enseñanza que se apoya en los aspectos característicos generales de los juegos para lograr la inmersión del estudiante en un proceso de aprendizaje que le motive a lograr un dominio progresivo de una habilidad, es este caso específico del idioma inglés [10]. Se puede notar también que, en un proceso de enseñanza-aprendizaje

del idioma inglés como segunda lengua mediante la implementación de recursos gamificados, es importante mantener de manera sostenida el interés del estudiante en su proceso de adquisición de competencias. Otro aspecto importante de la gamificación es en los espacios de integración tanto social como cultural que pueden favorecerse en entornos que promueven actividades que hagan más amenas aquellas actividades que, aunque son muy importantes resultan aburridas en entornos tradicionales [11].

El propósito de este trabajo es primero, identificar los aspectos básicos de la gamificación como herramienta didáctica en la enseñanza de un segundo idioma como el inglés. Luego observar en la literatura y en las estadísticas aquellas implementaciones más exitosas que utilizan ambientes gamificados como herramienta didáctica principal y luego proponer aquellos que según los resultados y conclusiones que se obtengan son los más adecuados para esta estrategia de enseñanza-aprendizaje.

A.Construyendo un esquema de enseñanza gamificado

Como se puede concluir de lo indicado en un párrafo

anterior, en este trabajo se busca identificar una estructura que sea práctica y eficiente para la enseñanza del idioma inglés mediante el uso de gamificación de alcance estructural. La practicidad se entiende como el conjunto mínimo de competencias que necesitaría alcanzar un estudiante para poder cumplir con los objetivos de enseñanza, entonces para ello, el proceso debe poseer la sencillez mínima aceptable. La eficiencia se relaciona con la capacidad de alcanzar ciertos objetivos con el mínimo de recursos posibles, por tanto, en la enseñanza de un idioma estaría relacionado con la necesidad de que cada unidad de enseñanza pueda sacar el máximo rendimiento posible de su implementación; lo que es a su vez, evitar añadir recursos innecesarios o superfluos.

Entonces, la creación de una experiencia de enseñanza basada en el uso de gamificación, requiere conseguir una funcionalidad apropiada entre los tres elementos principales que configuran cualquier proceso de este tipo, estos son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas describen la idea principal, el concepto bajo el cual se generará la estructura necesaria para los objetivos de enseñanza-aprendizaje. Las mecánicas comprenden las acciones y procedimientos que dan motricidad al proceso educativo. Y, por último, los componentes, que son la implementación de los requerimientos específicos que necesitan las dinámicas y mecánicas para otorgarle funcionalidad al proceso (como pueden ser los niveles, rankings, puntos, avatares, etc.

B. Escogiendo las dinámicas de gamificación

Partiendo de las premisas indicadas en el apartado



Fig. 2. La narrativa denominada el camino del héroe es hasta el momento la más exitosa y la que produce mayor enganche en gamificación.

anterior, en las dinámicas se escoge el concepto o los conceptos más exitosos al momento de gamificar un proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Según la mayoría de los autores consultados, las dinámicas deben cumplir con motivar al estudiante, despertando su curiosidad para de esta manera mantener su inmersión en el proceso de enseñanza. Las estrategias que se han revelados como las más importantes durante el proceso de esta investigación son las historias [12]. Si la historia que se despliega en la gamificación es atractiva, se tiene mayores probabilidades de lograr la inmersión del alumno en el proceso educativo. Las historias convertidas en narrativas son las que le permiten al alumno orientarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje y darle sentido al proceso como tal.

Uno de los acercamientos de mayor éxito en gamificación basado en historias es el denominado camino del héroe, ya que es una estructura narrativa que es común a muchas mitologías en diferentes regiones del planeta y conecta muy bien con la psiquis general de las personas [13]. Campbell concluyó que los mitos presentes en diferentes regiones del planeta tienen en su núcleo una narrativa similar, donde un personaje recorre una travesía vital específica, que sortea dificultades hasta que logra al final un triunfo épico sobre todas sus adversidades, regresando al punto de inicio totalmente cambiado. En la figura 2. Se muestra dicho camino del héroe según lo que Vogler sintetizó de Campbell [14], cuyas doce etapas están divididas en dos esferas de acción: Lo real y lo imaginario [14].

El héroe en su camino mítico por lo general tiene un conjunto de acompañantes que le sirven de soporte y le ayudan en su travesía, por lo que sin su apoyo el héroe no podría cumplir su destino. Aquí y desde este enfoque pueden presentarse otros elementos asociados con la narrativa, que son las relaciones con otros, la progresión de los objetivos, la incertidumbre al momento de encarar retos y la motivación de alcanzarlos [15].

La implementación posterior de la narrativa viene dada por los siguientes aspectos que logran consolidar el interés y la motivación de los estudiantes

1) Las recompensas: son los beneficios que obtiene el participante por el esfuerzo realizado. El diseño debe preocuparse de que las recompensas sean relevantes para el mismo, apropiadas al grado de dificultad según el progreso alcanzado por el mismo. Existen según Teixes [16] existen varios tipos de recompensas según el nivel, el alcance, el poder y los bienes acumulados:

- Fijas: esperados de antemano por participante y que refuerzan la constancia del participante dentro del proceso

- Aleatorias: influyen en la motivación del participante ya que no sabe con certeza que recompensa recibirá, lo que produce descargas de dopamina en él.

- Sociales: aquellas que le brindan al participante sus demás compañeros.

- Inesperadas: son aquellas que el participante no tiene conocimiento que existían y que, a obtenerlas, le motiva a seguir participando.

Cuáles incluir en el sistema a desarrollar queda a voluntad del diseñador, sin embargo, en este trabajo no se ahondará en la combinación de recompensas a usar [17]. Quedará para posteriores desarrollos realizar un análisis sobre las combinaciones más efectivas. Por lo pronto solo se menciona sus variantes y se indicará que deben existir las recompensas como parte de la implementación de la dinámica escogida.

2) El estatus: el participante por lo general desea mostrar su progreso como perteneciente a un nivel o posición determinada y relativa con los demás participantes. Ello le da reconocimiento y respeto y le anima a seguir escalando. Para ello se utiliza sistemas niveles o clasificaciones.

3) Competición: es necesario que el diseño contemple la competitividad de los participantes y el natural deseo de ser mejor que sus compañeros; sin embargo, se debe fomentar la competencia sana, donde cada quien reciba recompensas acordes con el esfuerzo realizado

en el juego.

Existen otros elementos a tener en cuenta como el altruismo y la autoexpresión de los participantes, pero de igual manera debe estudiarse cuales elementos se deben compaginar para una experiencia que tienda a ser optima.

Entonces, en gamificación para la enseñanza de un segundo idioma como el inglés, la dinámica de las historias que siguen una pauta similar al camino del héroe puede resultar motivadoras y a su vez estimulantes para los estudiantes, por la similitudes que pueden observarse desde que se comienza el estudio del idioma desde un nivel muy elemental hasta que, sorteando los diferentes retos y dificultades que pueden presentarse en el camino, el estudiante llega al nivel del héroe cuando logra el dominio de las destrezas para las cuales se ha esforzado en conseguir.

C. Selección de mecánicas de gamificación de la enseñanza del inglés

Las mecánicas en gamificación están estrechamente relacionadas con las dinámicas escogidas para la construcción del entorno de aprendizaje. Estas son las implementaciones de las rutas trazadas desde las dinámicas y que se traducen como reglas, técnicas y elementos estéticos que se estructuran de tal manera que los participantes puedan lograr sus metas y mantenerles motivados. Como la dinámica escogida está asociada a una narrativa con estructura similar al del camino del héroe, se pueden asociar múltiples mecánicas que permitan recrear la idea de la historia de tal manera sea atractiva para los participantes.

Uno de los mecanismos más utilizados al momento de conocer y medir el progreso del aprendizaje de los participantes en la valoración por puntos, sin embargo, en esta investigación se recomendará también medir el progreso mediante un feedback permanente con los participantes, esto ayudará positivamente en la posterior implementación de un sistema estructural basado en gamificación para la enseñanza del inglés.

Existen diversos tipos de mecánicas que pueden ser utilizadas como las de competición, las de equilibrio o desafío, las que buscan la cooperación de los participantes y las que coleccionan logros; sin embargo, la que ha tenido un mayor éxito en la consecución de objetivos de competencias educativa, ha sido la denominada como PBL (Points, Badges and Leadersboards) o sistema de puntos, medallas o insignias y clasificaciones. Sus características de firma sucinta son

- Puntos: valores numéricos que se obtienen al lograr

objetivos o al completar ciertos retos. Ayudan a que el participante sienta que sus esfuerzos son recompensados y por lo general están asociados al nivel alcanzado. Existen diversidad de puntos que pueden estar presentes en el diseño de juego como las denominadas monedas, que sirven para comprar recursos, puntos por experiencia, que definen el esfuerzo realizado y la dedicación mantenida, entre otras; sin embargo, es recomendable utilizar una selección mínima de estos recursos.

- Medallas o insignias: Representaciones gráficas de los niveles obtenidos por el participante, como los cinturones que alcanzan los karatecas cuando logran un mayor nivel de destreza. Es un elemento indispensable en la gamificación.

- Clasificaciones: muestra el lugar que ocupa un participante con respecto otros usuarios del sistema. Es importante en la implementación de un sistema de enseñanza-aprendizaje gamificado que las clasificaciones permitan medir desempeños específicos, ya que los generales tienden a atraer solo a los más competitivos. Al medir las clasificaciones de manera específica (por ejemplo, por actividad, por semana, por grupos participantes etc.) promueve un mejor esfuerzo colectivo.

Para resumir, en el apartado de mecánicas es importante la retroalimentación constante con los estudiantes para conocer el nivel de motivación que manifiestan, hacer visible un sistema de puntos que le animen a la consecución de logros y metas mediante una implementación del tipo PBL.

D. Selección de componentes de gamificación

En este apartado, se ha notado que existe un conjunto de recursos más generalizados en su uso y que son de implementación más universal. Los más extendidos son

- Logros: son los éxitos alcanzados mediante la consecución de objetivos o la resolución de retos.

- Niveles: representan los grados de complejidad presentes en el sistema de enseñanza. A mayor nivel se requiere obtener un conjunto mayor de destrezas.

- Autoimagen: son los denominados avatares. En general los participantes de un sistema gamificado les agrada tener una imagen, una representación que les diferencie del resto de participantes. Esto reafirma su individualidad y le permite transmitir una personalidad.

- Combates: son enfrentamientos entre participantes para alcanzar logros u obtener experiencia

- Estética: se refiere a todas aquellas experiencias y sensaciones que produce el sistema gamificado como pueden ser la narrativa, los retos, la fantasía, la camaradería entre otros.

- Retos: son aquellas actividades que le permiten al participante escalar en el juego, desbloquear niveles, obtener puntos, subir en la tabla de clasificación, etc.

Estos elementos se combinan en un mayor o menor grado para obtener la experiencia que el diseño gamificado requiere. Estos son los requerimientos básicos para el diseño de una metodología de enseñanza del idioma inglés que pretenda ser práctico y eficiente. Se ha tomado la perspectiva de un enfoque estructurado a diferencia del acercamiento por tareas aisladas.

E. Disposiciones metodológicas en un sistema gamificado

Las acciones para desplegar el sistema gamificado propuesto corresponden con los estadios de diseño propuesto por Werbach y Hunter donde se especifica los ciclos de actividad que se deben respetar en el mismo, lo cuales son: ciclos de implicación y los ciclos de progresión. En los ciclos de implicación están aquellos relacionados con la motivación, las acciones y la retroalimentación obtenida de ellas, esto permite que en todo el desarrollo del sistema se mantenga el ciclo con variaciones en las acciones y en los procesos de retroalimentación que mantengan la motivación en los participantes. De este ciclo se deriva el siguiente donde los participantes van aumentando sus competencias desde un estadio llamado de entrada hasta la obtención de una amplia competencia, que es posible adquiriendo los conocimientos necesarios etapa por etapa, asimilándolos e incorporándolos en sus habilidades.

III. METODOLOGÍA

En este trabajo se realizó una exploración de los recursos presentes en diversas bases de datos (Springer, Scholar, Scielo, Scopus) de la gamificación en entornos educativos, y se complementó con materiales que son ya considerados clásicos dentro de la línea investigativa como los de Werbach y Hunter *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Se focalizó la búsqueda en aquellas fuentes que presentaran propuestas de gamificación en educación y en aquellos que realizaran aproximaciones metodológicas donde se destacaran los aportes teóricos de diversos autores sobre los diversos enfoques que pueden implementarse al momento de construir un diseño gamificado para la enseñanza del inglés como segundo idioma.

Primero se hizo una búsqueda general con la palabra gamificación/gamification en las diferentes bases de indexación referidas y se obtuvieron más de 20000 resultados. Acotando los resultados a aquellos relacionados con la enseñanza del inglés como segundo idioma

ma se redujeron a 5700. Siendo aún amplia la selección buscamos aquellos referidos a propuestas en la línea de estructuración completa, los que nos llevo a 1000 artículos de los cuales se filtraron 100, escogiéndose 13 de ellos. Esta selección se complementó con trabajos de grado y libros referentes a la gamificación.

IV. RESULTADOS

De la investigación realizada se pueden obtener los siguientes resultados:

- Se pueden hacer propuestas de gamificación estructural desde la literatura disponible en internet; sin embargo, no existe un consenso que permita una aproximación homogénea al problema, lo que muestra una necesidad investigativa en dirección a la implementación metodológica de los sistemas gamificados.

- Se observa que, desde el concepto de dinámicas provisto por los autores [4], [16], el hecho de que sean las narrativas las que mejor responden a la motivación de los participantes de un sistema gamificado, se hace evidente que es necesaria una exploración mayor en lo referente a otros puntos de partida que puedan ser tanto o más atractivas que las narrativas, como el camino del héroe. Sin embargo, la aproximación desde las narrativas sin duda da un punto de comienzo muy sólido cuando se comienza en el proceso de gamificación, ya que puede ser adaptado a diferentes grupos etarios en diversos niveles.

- Una propuesta práctica y eficiente del inglés es posible utilizando gamificación. Algunos trabajos indican que la gamificación por si sola no pueden lograr todos los objetivos de aprendizaje en inglés; sin embargo, la literatura necesita un mayor desarrollo general para poder confirmar tal afirmación. Es necesario realizar la implementación de experiencias que permitan llegar a conclusiones más profundas de los pro y contras de esta aproximación educativa. Este trabajo hace algunas conjeturas en lo que respecta a uso de ciertos elementos en gamificación que podrían ser de interés en estudios cuantitativos en ambientes controlados y que podrían cumplir con los propósitos de enseñanza deseados de forma práctica y eficiente.

V. CONCLUSIONES

Podemos, luego de lo desarrollado en este trabajo, concluir lo siguiente

- La gamificación se revela como una estrategia a tener en cuenta al momento de desarrollar contenidos para la enseñanza del inglés. Según las estadísticas en una implementación exitosa se puede obtener mas de

un 80% de mejores resultados con respecto a métodos tradicionales.

- Es necesario más acercamientos de tipo experimental, donde se puedan observar cómo evoluciona un sistema gamificado en diferentes escenarios. Esto permitiría afinar la selección de los elementos constitutivos de un sistema gamificado aportando líneas de investigación que podrían revelar caminos no explorados o contraintuitivos que mejoren su efectividad, ya que según lo investigado existen muchos experimentos fallidos motivada a una selección de componentes incompatibles con los objetivos buscados. Lo que implica que hay que conocer mejor los mecanismos que se esconden en una selección de componentes apropiados

- El rol del docente o de los docentes que desarrollan sistemas gamificados es cada vez más importante en referencia a las habilidades que debe dominar para poder abordar este tipo de propuestas educativas. El dominio de los componentes dinámicos, mecánicos y estéticos solo son posible mediante la implicación de grupos de trabajo multidisciplinarios

REFERENCIAS

- [1] P. F. Molina-García, A. R. Molina-García y J. Gentry-Jones, «La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés,» *Dominio de las Ciencias*, vol. 7, nº 1, pp. 722-730, 2021.
- [2] B. Chaves Yuste, «Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas,» *ReiDoCrea*, vol. 8, nº unico, pp. 422-430, 2019.
- [3] A. M. Yi Lin, «Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá,» *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 20, nº 51, pp. 11-23, 2008.
- [4] M. d. R. Ginés, «Propuestas didácticas diseñadas con componentes, mecánicas y dinámicas de gamificación para la enseñanza de ELE en talleres de lengua y cultura española,» *Universitat de barcelona, Barcelona*, 2017.
- [5] O. Borrás Gené, «Fundamentos de Gamificación,» *Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid, Madrid*, 2015.
- [6] H. Al Shehri, «Los modelos de adquisición y enseñanza en una segunda lengua, y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen,» *Avances En Supervisión Educativa*, vol. 2012, nº 16, pp. 1-15, 2012.
- [7] A.-M. Ortiz-Colón, J. Jordán y M. Agredal, «Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión,» *Educação e Pesquisa*, vol. 44, nº Único(2018), pp. 1-17, 2018.
- [8] K. Werbach y D. Hunter, *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*, Philadelphia:

Wharton Digital Press, 2012.

[9]G. Zichermann y C. Cunningham, *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*, California: O'Reilly Media, 2011.

[10]S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled y L. E. Nacke, «From game design elements to gamefulness: defining "gamification",» de *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, New York, 2011.

[11]G. L. Manangón Cabrera y N. C. Uquillas Jaramillo, «CIEG,» *La gamificación en la enseñanza del inglés a nivel universitario por medio de MOODLE y ARTICULATE 360*, vol. 10, n° 44, pp. 256-273, 2020.

[12]J. Barreal y G. Jannes, «La narrativa como herramienta docente dentro de la gamificación de la estadística en el Grado en Turismo,» *Digital Education Review*, vol. 39, n° 39, pp. 152-170, 2019.

[13]J. Batlle Rodríguez, M. V. González Argüello y J. Pujolà Font, «La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras,» *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, vol. 2, n° 2, pp. 122-160, 2018.

[14]V. Christopher, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers & Screenwriters*, New York: Michael Wiese Productions, 1992.

[15]I. M. Vélez Osorio, «La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios,» *Rastros Rostros*, vol. 18, n° 33, pp. 27-38, 2016.

[16]F. Teixes, *Gamificación; Fundamentos y Aplicaciones*, Barcelona: Editorial OUC, 2015.

[17]F. García-Casaus, J. Cara-Muñoz, J. Martínez-Sánchez y M. Cara-Muñoz, «La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica,» *Logía: Educación Física y Deporte*, vol. 1, n° 1, pp. 16-24, 2020.

RESUMEN CURRICULAR



Lic. Rider Eloy Mendoza Saltos, Mgs.

<https://orcid.org/0000-0003-3520-3628>

rider.mendoza@uleam.edu.ec

Es docente de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Chone, Manabí Ecuador, ha desarrollado sus investigaciones en el área de Inglés.



Lic. María Lorena Saltos Dueñas Celia.

<https://orcid.org/0000-0002-8140-2364>

celia.saltos@uleam.edu.ec

Es docente de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Chone, Manabí Ecuador, ha desarrollado sus investigaciones en el área de Inglés.