



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Ciencias de la Educación

Artículo de revisión

*La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*

*Gamification as a didactic strategy for learning the English language*

*Gamificação como estratégia didática para o aprendizado da língua inglesa*

Pedro Fabricio Molina-García <sup>I</sup>

[pedrofmolinag@hotmail.com](mailto:pedrofmolinag@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-4926-0204>

Alicia Rosanna Molina-García <sup>II</sup>

[aliciamolina24@hotmail.com](mailto:aliciamolina24@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-2682-6404>

Jason Gentry-Jones <sup>III</sup>

[gentryjones02@yahoo.com](mailto:gentryjones02@yahoo.com)

<https://orcid.org/0000-0003-0524-3864>

**Correspondencia:** [pedrofmolinag@hotmail.com](mailto:pedrofmolinag@hotmail.com)

\***Recibido:** 30 de diciembre de 2020 \***Aceptado:** 20 de diciembre de 2020 \* **Publicado:** 09 de enero de 2021

- I. Magister en Enseñanza del Idioma Inglés, Doctor en Ciencias Pedagógicas, Master of Education in Educational Leadership, Grado Académico de Licenciado en Ciencias de la Educación y el Título Profesional de Educador Internacional, Profesor de Segunda Enseñanza Espec. Inglés, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Docente de Inglés y Español para el South American Language Center en Quito, Traductora de la Organización Scientology en los Ángeles, California, Portoviejo, Manabí, Ecuador.
- III. Docente de Harvard Language Institute en Portoviejo, Docente de Inglés de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Portoviejo, Ecuador.

## Resumen

El objetivo de este estudio fue analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Para el logro de este cometido se realizó una revisión documental-bibliográfica de trabajos relacionados con esta temática. La metodología se enmarcó en el análisis de contenido. Para la selección de los materiales literarios se asumieron criterios de calidad metodológica y científica, aportes y año de publicación entre 2015 a 2020. Sin embargo, se incluyó trabajos de otros años por considerarlos valiosos para este estudio. Los resultados indican que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante. El dominio de esta lengua extranjera coloca al estudiante en una posición ventajosa en el contexto actual globalizado. Se concluyó que: el aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, otros. No obstante, se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

**Palabras clave:** Gamificación; inglés; estrategia; docente; estudiante.

## Abstract

English language. To achieve this task, a documentary-bibliographic review of works related to this topic was carried out. The methodology was framed in content analysis. For the selection of literary materials, criteria of methodological and scientific quality, contributions and year of publication between 2015 and 2020 were assumed. However, works from other years were included as they were considered valuable for this study. The results indicate that gamification is a strategy that enhances the learning of English using the game to capture the interest of the student. Mastering this foreign language places the student in an advantageous position in the current globalized context. It was concluded that: learning English is a necessity, as it is the universal language in which countless activities in the world of science, business, business, and others are carried out. However, more effective teaching strategies are required that favor the mastery of linguistic skills in the student and gamification can become a valuable tool for this purpose.

**Keywords:** Gamification; English; strategy; teacher; student.

## Resumo

O objetivo deste estudo foi analisar a gamificação como estratégia didáctica para o aprendizado da língua inglesa. Para tanto, foi realizada uma revisão bibliográfica documental de trabalhos relacionados ao tema. A metodologia foi enquadrada na análise de conteúdo. Para a seleção dos materiais literários, foram assumidos critérios de qualidade metodológica e científica, contribuições e ano de publicação entre 2015 e 2020. No entanto, foram incluídas obras de outros anos por serem consideradas valiosas para este estudo. Os resultados indicam que a gamificação é uma estratégia que potencializa o aprendizado da língua inglesa utilizando o jogo para capturar o interesse do aluno. O domínio dessa língua estrangeira coloca o aluno em uma posição vantajosa no atual contexto globalizado. Concluiu-se que: aprender inglês é uma necessidade, pois é a língua universal na qual se desenvolvem inúmeras atividades no mundo da ciência, negócios, negócios, entre outros. No entanto, são necessárias estratégias de ensino mais eficazes que favoreçam o domínio das competências linguísticas do aluno e a gamificação pode tornar-se uma ferramenta valiosa para este fim.

**Palavras-chave:** Gamificação; inglês; estratégia; professor; aluno.

## Introducción

El fenómeno de la globalización, la transformación científica y tecnológica y las redes comunicacionales, hoy en día, han ido eliminando de manera paulatina tanto los límites geográficos como culturales, promoviendo, de esta forma, cambios substanciales en la interacción y comunicación en los contextos laborales, sociales, económicos, académicos y otros, en los que se desenvuelven las personas. Por lo que la educación actual, tiene una nueva visión de enseñar, puesta en función de las necesidades presentes y futuras de la sociedad.

Al hacer una valoración en concreto de estos nuevos requerimientos, la adquisición de una lengua extranjera se ha convertido en una necesidad, como una de las vías para potenciar la preparación humana, social, científica y técnica de los individuos, siendo el inglés, el idioma con el papel más activo y de mayor influencia en la actualidad, por lo que, su enseñanza en el ambiente educativo debe realizarse, desde los estudios primarios hasta los superiores, con lo cual se realiza una importante contribución a la formación de los estudiantes, tan necesarias para su futuro desempeño en consonancia con las exigencias del siglo XXI.

La globalización ha colocado al inglés en una posición de supremacía, como el idioma más estudiado del mundo contemporáneo, a tal punto de que, se ha impuesto como una lengua compartida y reconocida universalmente como el idioma de la ciencia, también es un hecho cierto el liderazgo del inglés en los negocios internacionales, es así que, cada vez más, en las grandes empresas se utiliza el inglés en el trabajo diario, como canal para e-mails, informes, conversaciones telefónicas, por tanto, es un idioma imprescindible para cualquier profesional que quiera optar entrar por el mejor puesto en el mercado laboral. A este respecto, (Sprachcaffe, 2017), indica que: “el inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas. El inglés es una lengua franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco.”

En la misma línea, (Fernández, 2020), plantea que las cifras estadísticas dan cuenta que 1.500 millones de personas en el mundo hablan inglés, de las cuales solo 375 millones son hablantes nativos. Relacionado con esto, (Hernández, 2014), asevera que en la Unión Europea el inglés es una lengua obligatoria en 14 países o regiones empezando en la etapa de primaria. En el 2009, el 73% del alumnado matriculado en primaria en la Unión Europea estaba aprendiendo el inglés.

Visto así, desde las instituciones educativas en todos los niveles de formación de los estudiantes, se debe implementar estrategias que permitan un aprendizaje sólido de esta lengua, ya que todo lo que es relevante mayormente se está publicado en inglés, como forma de aumentar su visibilidad e importancia. A este propósito, (Cerde, 2018), dice que: “en la actualidad, el manejo de un lengua extranjera, como el inglés, ha pasado a ser una competencia lingüística que permite que un individuo se integre efectivamente y eficazmente a un mundo globalizado, correspondiendo a las exigentes necesidades actuales.” En el mismo marco, la autora plantea que “uno de los grandes desafíos de la educación ha sido crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente... los docentes de diferentes áreas, así como inglés apuestan por nuevas alternativas, con el propósito de lograr aprendizajes significativos.”

De ahí, (Orihuela, 2019), señala que: “una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación. De acuerdo con (Kapp, 2012), la gamificación, es un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los estudiantes y promueve su aprendizaje.

Por las consideraciones anteriores, esta investigación se desarrolló con el propósito de analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés.

## Desarrollo

El aprendizaje de un idioma implica la creación de nuevas necesidades comunicativas y representaciones dentro del espacio interactivo de los sujetos que participan. De este modo, (Sovero, 2015), afirma que la didáctica utilizada por un docente es una parte esencial y fundamental que puede modificar el ambiente y actitud de los estudiantes en un salón de clases. En tal sentido, (Kapp, 2012), indica que la enseñanza de una segunda lengua debe estar respaldada por un buen dominio de estrategias que propicien el desarrollo de las cuatro habilidades del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir). Ligado a ello, (Díaz & Suárez, 2011), destacan lo siguiente: “las habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, escribir y leer no funcionan aisladas sino que suelen utilizarse integradas entre sí. En la comunicación actúan conjuntamente como si fueran varias herramientas que se utilizan para llevar a cabo la misma tarea: la comunicación.”

Sobre esta base, (Kapp, 2012), considera que de las habilidades lingüísticas: “las de mayor complejidad e importancia, son las que se enfocan en las competencias de producción oral y escrita, para lo cual, el docente debe acompañar e integrar el uso de recursos tecnológicos e interactivos.” Adicionalmente, (Díaz & Suárez, 2011), dice “para que se complete el acto comunicativo tienen que intervenir al menos dos aspectos de la actividad verbal es por ello que el proceso aprendizaje del inglés debe caracterizarse por clases que integren al menos dos de estos aspectos.” Siguiendo con la disertación de estos autores, resulta oportuno agregar sobre los procesos de escritura y lectura que; la lengua oral es la base del fundamento de la lengua escrita y además, la escritura amplía las posibilidades de comunicación y gracias a ella se conservan los resultados del pensamiento.

En función de lo anterior, la intervención del docente en la búsqueda de un aprendizaje eficaz del inglés, debe estar orientada a proponer actividades para potenciar en los estudiantes la formación de hábitos y habilidades de expresión oral y escrita y que a la vez, le permitan la familiarización esta lengua extranjera, aunado a la estimulación en los jóvenes del pensamiento creativo. En este sentido, a decir de, (Sánchez, 2015), el uso de las diferentes metodologías de juego para “trabajos serios” van haciéndose más común entre los docentes y discentes ya que, son efectivas para aumentar la concentración, la motivación, el logro de competencias, entre muchas otras. A este

respecto, (Deterding & Otros, 2011), menciona que: “una nueva forma de incorporar los juegos en el aula es la idea de la “gamificación”, término que proviene del Inglés “gamification”, y que consiste en el empleo de mecánicas de juego en entornos que no son de juego.”

Es importante subrayar que la gamificación es una técnica adoptada del contexto empresarial al ambiente educativo, como una forma de conseguir mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos en los estudiantes de una forma más divertida. En torno a esto, (Chaves, 2019), afirma que la gamificación es una herramienta usada en el ámbito de la enseñanza, fundamentalmente, en el contexto del aprendizaje-adquisición de lenguas extranjeras. Adicionalmente, también añade: posee elementos y técnicas propias de los juegos que se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación intrínseca para aprender. (Deterding & Otros, 2011), definen la gamificación como la utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego.

Dentro del ámbito escolar y particularmente en el aprendizaje del inglés, la gamificación se convierte en una gran oportunidad para trabajar aspectos tales como, las habilidades de expresión oral. En este punto, (Oradee, 2012), señala que las habilidades de expresión oral necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios vacíos, los juegos, los rompecabezas, la resolución de problemas, las actuaciones, entre otras.

Para a cabo la estrategia de la gamificación en el contexto áulico, (Werbach & Hunter, 2012), establecen seis pasos necesarios para diseñar un marco óptimo gamificado:

1. Definición de objetivos.
2. Delineación de las actitudes que se esperan de los aprendientes
3. Descripción de los jugadores
4. Diseño de la secuenciación de los ciclos de actividades
5. Elaboración de herramientas de aprendizaje amenas para diferentes tipos de alumnado.
6. Implantación de herramientas apropiadas teniendo en cuenta la realidad educativa en la que la práctica gamificada tiene lugar.

Aunado a esto, (Werbach & Hunter, 2012), destacan una serie de elementos derivados del juego: dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación, generalmente representados bajo una forma piramidal donde se agrupan desde los elementos más abstractos a los más concretos.

- Las dinámicas: son elementos que están presentes en casi todos los juegos y suponen el nivel más alto de abstracción. (Werbach & Hunter, 2012). Además, en palabras de (Herranz & Herranz, 2013), están relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el usuario. Entre las principales dinámicas se encuentran: Restricciones; Emociones; Narrativa; Progresión; Relaciones.
- Mecánicas: se entienden elementos más específicos que implican acciones detalladas y dirigen a los jugadores hacia la dirección deseada para cumplir con los objetivos establecidos. (Werbach & Hunter, 2012). Según estos mismos autores, entre los tipos más relevantes de mecánicas se encuentran: Retos, Oportunidad, Competencia, Cooperación, Retroalimentación, Recopilación de recursos, Recompensa e incentivos, Transacciones, Turnos y Estado ganadores.
- Componentes de gamificación: son elementos necesarios para el funcionamiento de las mecánicas del juego. Se encuentran en el nivel más bajo de abstracción, pues son acciones muy concretas. (Werbach & Hunter, 2012). De acuerdo con estos mismos autores, los componentes pueden ser logros, avatares, insignias, peleas heroicas, colecciones, combates, desbloqueo de contenido, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, cruzadas, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales. (Werbach & Hunter, 2012).

Por lo anterior, el uso de la gamificación como estrategia para llevar a cabo el acto educativo del aprendizaje del idioma inglés, requiere que los docentes asuman nuevos retos, distintos del modelo tradicional en la clase de inglés, orientados al logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, que lo coloquen en una posición ventajosa, en función de las exigencias que demanda la sociedad actual.

## Conclusiones

Teniendo en cuenta que el idioma inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, es importante establecer estrategias de aprendizaje que permita a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, tener dominio de este idioma dado su preponderancia a nivel mundial, todo lo cual le otorga una posición ventajosa en el actual contexto globalizado.

Siendo que la enseñanza de un idioma comporta un reto para el docente, se deben utilizar estrategias motivadoras que capten la atención del alumno, aunado al hecho de lograr aprendizajes significativo, es en este contexto donde la gamificación venida del mundo empresarial y adoptada en los escenarios escolares, ha venido ganando espacio en las preferencias de los docentes y estudiantes y se ha convertido en una herramienta valiosa para poner en prácticas estrategias de enseñanza basadas en el juego, para crear ambientes favorables para que el proceso educativo se realice efectivamente y de esta forma lograr el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio del inglés.

## Referencias

1. Cerda, G. (2028). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas . Universidad Central del Ecuador. Trabajo de Maestría, pp. 220.
2. Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, pp.422-430.
3. Deterding, S., & Otros. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Envisioning Future Media Environments*, New York, NY,USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>, pp. 9–15.
4. Díaz, I., & Suárez, A. (2011). Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés en estudiantes de Animación en Cuba. <https://www.gestiopolis.com/desarrollo-de-la-competencia-comunicativa-en-ingles-en-estudiantes-de-animacion-en-cuba/>.
5. Fernández, R. (2020). Los idiomas más hablados en el mundo en 2020. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>.
6. Hernández, E. (2014). El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato . Departamento de Didáctica y Organización Escolar, Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid. España.



7. Herranz, H., & Herranz, E. (2013). Gamificación: un agente de cambio. Techfest.
8. Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.
9. Oradee, T. (2012). Developing speaking skills using three communicative activities (discussion, problem solving, and role-playing). International Journal of Social Science and Humanity, Vol 2, Núm. 6. doi: 10.7763/IJSSH.2012.V2.164, pp. 533-535.
10. Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. Pontificia Universidad Católica del Perú. Trabajo de titulación, pp. 136.
11. Sánchez, F. (2015). Gamificación. EKS, pp. 1-3.
12. Sovero, J. (2015). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Continental. Apuntes de Ciencia & Sociedad, Vol. 5, Núm. 1, pp.32-35.
13. Sprachcaffe. (2017). ¿Por qué estudiar inglés? España. <http://www.sprachcaffe.com/espanol/porque-estudiar-ingles.htm>.
14. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. PA: Wharton Digital Press.

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).