

## Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí

AUTORES: María Antonieta Palma Cedeño<sup>1</sup>

Karlita Genyfer Cevallos Vélez<sup>2</sup>

Kenia Monserrate Cevallos Vélez<sup>3</sup>

Daniela Lorena Loor Lara<sup>4</sup>

Néstor Darío Martillo García<sup>5</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [karlagenyfer11@hotmail.com](mailto:karlagenyfer11@hotmail.com)

Fecha de recepción: 17 - 08 - 2021

Fecha de aceptación: 20 - 10 - 2021

### RESUMEN

En la actualidad la tecnología ha transformado nuestro día a día, y con la educación no es diferente, razón por la cual se ha convertido en una herramienta de intercambio de experiencias entre quienes enseñan y quienes aprenden. Ante esta situación planteada, la importancia y aporte que brinda la tecnología en el campo de la educación se torna preponderante ya que permite emplear mecanismo de enseñanza interactivos y participativos donde el estudiante juega un rol sobresaliente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al emplear técnicas de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al campo educativo, en especial en la enseñanza del idioma inglés, y a ello le sumamos la utilización de los diversos beneficios que brinda un entorno virtual de aprendizaje, conseguiremos que los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí adquieran nuevos conocimientos y habilidades para su preparación profesional. De ahí, que el objetivo de la presente investigación es determinar la importancia que conlleva la aplicación de estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de la utilización de los entornos virtuales de la UTM. Para ello, se empleó un análisis documentación de los principales

<sup>1</sup> Magíster en Docencia e Investigación. Docente del Instituto de Lenguas. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [antonietapal69hotmail.com](mailto:antonietapal69hotmail.com) Código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9636-5447>

<sup>2</sup> Magister en Gerencia Educativa. Docente del Instituto de Lenguas. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [karlagenyfer11@hotmail.com](mailto:karlagenyfer11@hotmail.com) Código ORCID <https://orcid.org/0000-0001-6061-0247>

<sup>3</sup> Magíster en Educación Bilingüe. Docente del Instituto de Lenguas. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [kenia2004@live.com](mailto:kenia2004@live.com) Código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9583-7940>

<sup>4</sup> Máster E Learning y redes sociales. Docente del Instituto de Lenguas. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [daniela.loor@utm.edu.ec](mailto:daniela.loor@utm.edu.ec) Código ORCID <https://orcid.org/0000-0001-5739-5996>

<sup>5</sup> Máster Universitario en Métodos de Enseñanza en Educación Personalizada. Docente del Colegio Particular Mixto Cristo Rey de Manabí. Ecuador. E-mail: [dariomartillo7@hotmail.com](mailto:dariomartillo7@hotmail.com) Código ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2322-9564>

estudios que se han abordado en el entorno nacional e internacional relacionados con el objeto de la investigación.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación; entornos virtuales; enseñanza; idioma inglés; estrategias.

### **Gamification strategies in the teaching of English language through virtual environments at Technical University of Manabí**

#### **ABSTRACT**

Today technology has transformed our day to day, and with education it is no different, which is why it has become a tool for exchanging experiences between those who teach and those who learn. Given this situation, the importance and contribution that technology provides in the field of education, becomes preponderant since it allows the use of interactive and participatory teaching mechanisms where the student plays an outstanding role in the teaching-learning process. By using learning techniques that transfer the mechanics of games to the educational field, especially in the teaching of the English language, and to this we add the use of the various benefits provided by a virtual learning environment, we will achieve that the students of the University Manabí Technique, acquire new knowledge and skills for their professional preparation. Hence, the objective of this research is to determine the importance of the application of gamification strategies in the teaching of the English language using virtual environments of the UTM. For this, a documentation analysis of the main studies that have been approached in the national and international environment related to the object of the research was used.

**KEYWORDS:** gamification; virtual environments; teaching, English language; strategies.

#### **INTRODUCCIÓN**

Hoy en día la tecnología ha pasado a ser parte de la vida común de todas las personas, pues se encuentra presente en todo lo que rodea a los humanos, desde el hogar, los círculos más cercanos y claro los centros educativos. Este proceso digital, juega un rol fundamental en la educación, pues ayuda a adquirir nuevos conocimientos, habilidades, y cuestiones necesarias, para que los estudiantes puedan vivir en esta sociedad enfocada al conocimiento tecnológico, por eso es un imperativo estar a la altura de las circunstancias que demandan esta nueva era tecnológica.

En efecto, las nuevas tecnologías de la educación son una herramienta para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, aumentar las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas o inculcar valores, entre otros. Si hay algo que ha cambiado nuestra vida y nuestros hábitos en los últimos años han sido las nuevas tecnologías. Las formas en las

que compramos, nos comunicamos y nos relacionamos con los demás son radicalmente diferentes a cómo lo eran hace menos de 20 años. Y las nuevas tecnologías, a pesar de los riesgos para los niños y de la necesidad de control por parte de las madres y los padres, aplicadas a la educación, también han cambiado la manera en la que se enseña y se aprende en la escuela.

En razón de lo expuesto anteriormente, la gamificación se convierte en una estrategia didáctica aplicable en las aulas de clases para lograr captar la atención de los estudiantes de una manera sutil, y adquirir aprendizajes duraderos través de la incorporación de elementos de juego con finalidad educativa, que ha formado parte de la sociedad desde que el mundo es mundo, aplicándose de generación en generación persiguiendo usos y tradiciones, que han ido evolucionando al mismo ritmo que la sociedad lo hacía.

Los elementos del juego, y el juego en sí, han estado presentes desde que el mundo era analógico y en clase había tiza, papel, pegamento, tijeras, utilizados para dinámicas de competición, para puntuar actividades y representarlas en barras de progresión a manera de ranking, esos ya eran elementos de juego, pero no se trataba de ningún juego. Cuando se habla de gamificación se involucran las técnicas del juego como las mecánicas, dinámicas y estéticas, en ambientes educativos, con enfoque renovado digitalmente, resultando satisfactorio a la hora de motivar a los estudiantes mientras se aprende.

## DESARROLLO

### *Gamificación*

Por décadas los juegos se han utilizado en el entorno educativo con el fin de facilitar el aprendizaje. Para (Randel, Morris, Wetzel, & Whitehill, 1992) el uso apropiado de los juegos puede tener un impacto positivo en el aula ya que, en sí, resultan más atractivos a la vista de los estudiantes en comparación con la instrucción tradicional. Es decir, la implementación de juegos en el aula puede transformar el sistema educativo actual en modelos de enseñanza y aprendizaje modernos. 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 (Sánchez Quishpe, 2018).

La gamificación es definida por los autores (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) como la utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego. (Sheldon, 2011) presenta una definición similar, en la que afirma que la gamificación es la aplicación de la mecánica del juego en actividades que no son juegos. Mientras que para (Kapp, 2012) es la utilización de la mecánica de juego, estética y pensamiento de juego que involucran a las personas, motivan la acción, promueven el aprendizaje y resuelven problemas. Por su parte (Cogollor, 2014) señala que la gamificación es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos con el fin de que las personas adopten cierto tipo de comportamientos.

A partir del análisis de las definiciones de la gamificación dadas por los diferentes autores, la investigadora determina que la gamificación es una estrategia que hace uso de los elementos y características propias del juego para influir positivamente en los usuarios en entornos no lúdicos, tales como la educación, ámbito en el que los estudiantes podrían interiorizar su conocimiento a través de una disciplina de trabajo divertida; sin embargo, es preciso resaltar que los juegos en sí tienen distintas mecánicas y su aplicación en los diferentes ámbitos y usuarios puede diferir, por tal razón y con la finalidad de entender con exactitud que es la gamificación, es preciso distinguir entre lo que significa “jugar”, “juego”, “juegos serios” y el “aprendizaje basado en juegos” (Díaz Santana & Díaz Santana, 2018).

Tabla 1. Conceptualización de gamificación según autores

Autor	Año	Concepto	Observación
<b>Deterding, Dixon, Khaled, &amp; Nacke</b>	2011	Utilización de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego.	Esta definición enfatiza el uso de los elementos de diseño de los videojuegos que en primera instancia están creados solo para fines de diversión; sin embargo, los autores señalan que en la gamificación su utilización implica a los usuarios en contextos no lúdicos.
<b>Sheldon</b>	2011	Es la aplicación de la mecánica del juego en actividades que no son juegos.	Esta definición aborda la atención sobre las mecánicas de juego que logran que las actividades no lúdicas se asimilen a un juego para incentivar la participación y compromiso por parte de los usuarios.

<b>Kapp</b>	2012	Es la utilización de la mecánica de juego, estética y pensamiento de juego que involucran a las personas, motivan la acción, promueven el aprendizaje y resuelven problemas.	Es la utilización de la mecánica de juego, estética y pensamiento de juego que involucran a las personas, motivan la acción, promueven el aprendizaje y resuelven problemas.
<b>Cogollor</b>	2014	Es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos con el fin de que las personas adopten cierto tipo de comportamientos	La definición destaca la aplicación de la estrategia basada en los elementos dinamizadores del juego en diferentes contextos, la cual fomenta un determinado comportamiento de los usuarios.

Fuente: Elaboración propia

### *Elementos de la gamificación*

Los autores (Werbach & Hunter, 2012) señalan que en la gamificación intervienen tres elementos principales que unidos crean la experiencia del juego, y estos son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, elementos que se colocan en la pirámide de jerarquía en orden decreciente de abstracción, ya que las mecánicas pueden evocar una o más dinámicas, y cada componente forma varias mecánicas que evocan a la vez una o más dinámicas (Melo Solarte & Díaz, 2018). Ver figura 1.

Las dinámicas son los aspectos fundamentales o directrices de un sistema gamificado de juego por el cual este debe orientarse. Además, están relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el usuario (Herranz, 2013). Entre las principales dinámicas se encuentran:

#### *A) Restricciones*

Son las limitaciones o desventajas forzadas que de cierta forma resulta un factor motivador a la hora de establecer soluciones o estrategias que permitan desenvolverse en un entorno de libertad limitada.

### B) Emociones

En un entorno gamificado es necesario mantener la atención de los usuarios, en donde sus emociones fluyan y se refuercen. Entre algunas de estas emociones se destacan la curiosidad, la competitividad, la frustración, la felicidad, entre otras.

### C) Narrativa

Se refiere a la consistencia de la información del juego que se trasmite a los usuarios con el fin de que esta introduzca coherencia.

### D) Progresión

El usuario debe percibir la sensación de crecimiento y progreso constante durante la experiencia del juego.

### E) Relaciones

Se pretende fomentar interacciones sociales que generen sentimientos de compañerismo, altruismo o generación de status.

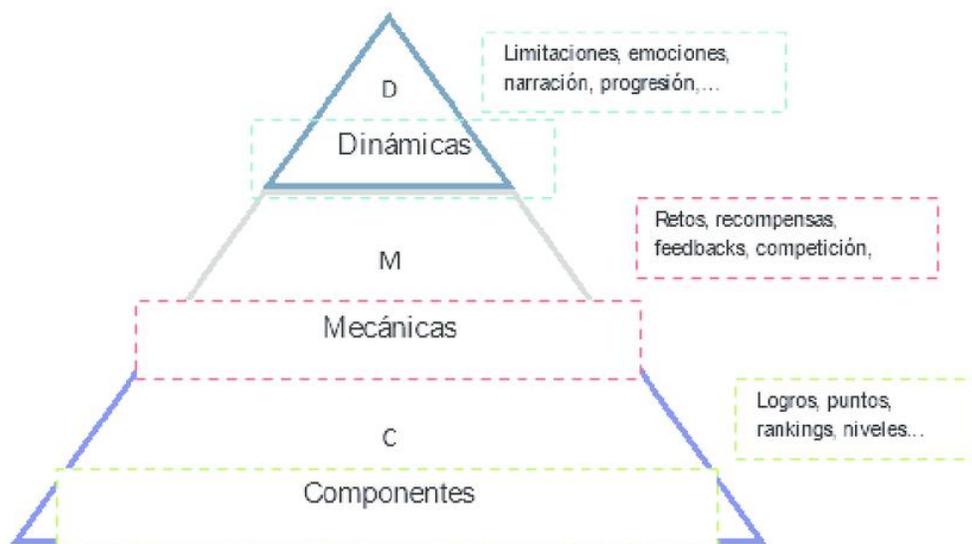


Figura 1. Pirámide de los elementos de la gamificación  
Fuente: (Werbach, 2012)

### Mecánicas

Según los autores (Hunicke, Leblanc, & Zubek, 2004) esta categoría describe los componentes particulares del juego, tales como los principios, reglas y mecanismos, los mismos que dirigen las diferentes acciones y comportamientos de los usuarios dentro de un contexto de juego a través de un conjunto de

incentivos, feedback y recompensas. Es decir, que esta serie de procesos básicos impulsan la acción del usuario hacia adelante con la finalidad de generar compromiso y cierta “adicción” de su parte.

En ocasiones, estas mecánicas se entrelazan con los componentes del juego y las mecánicas de juego son una forma de lograr una o más dinámicas de juego (Werbach & Hunter, 2012). Entre los tipos más relevantes de mecánicas se encuentran:

*A) Retos*

Son las tareas presentadas al usuario para que generen una solución. Por lo general, estas tareas contienen un objetivo interesante para captar su atención.

*B) Oportunidad*

Son los elementos de aleatoriedad en un juego que pueden estimular la curiosidad del usuario y a la vez, mantenerlo ligado a la actividad a lo largo del evento.

*C) Competencia*

Es una mecánica común e intuitiva asociada con los juegos, en donde siempre existirá un jugador o grupo que gane, mientras que otro, o incluso varios participantes, pierdan.

*D) Cooperación*

Es lo opuesto de la competencia, es decir, los usuarios trabajan en conjunto para lograr un objetivo en común que a menudo es ganar el juego.

*E) Retroalimentación*

Se refiere a proporcionar al jugador la información acerca de cómo realiza su trabajo, lo que desarrolla su sensación de progreso.

*F) Recopilación de recursos*

Una distinción de los juegos es la necesidad de los usuarios de obtener recursos como parte del progreso de su participación, adquisición que es tan valiosa como conseguir los propios elementos.

*G) Recompensa e incentivos*

Son los beneficios que el usuario recibe por completar alguna acción o alcanzar algún logro. Así también, el esfuerzo puede ser recompensado, por lo tanto, es posible crear una escala de incentivos que recompense de acuerdo a lo logrado.

*H) Transacciones*

Se refiere al intercambio de recursos entre los usuarios, ya sea directamente o a través de un intermediario.

*I) Turnos*

La participación secuencial de jugadores alternada por turnos permite que el juego avance, dicha característica es una mecánica común de los juegos.

#### *J) Estado ganador*

Describe los objetivos que hacen a un jugador el ganador.

#### *Componentes*

Los componentes conforman el mayor número de elementos del juego, los cuales son menos abstractos que las dinámicas o las mecánicas. Son elementos reales que se pueden combinar e incorporar en la gamificación de acuerdo al entorno de interés. Estos pueden variar de tipo y de cantidad, pero, aun así, se asocian con las formas concretas de conseguir los objetivos de las dinámicas y mecánicas de juego (Hunicke et al., 2004). Para (Werbach & Hunter, 2012) los componentes más importantes son: logros, avatares, insignias, luchas con el jefe, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, conquista, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales (Guevara, 2018).

Se puede concluir que tanto las dinámicas, las mecánicas y los componentes son una parte esencial en los juegos, y muy a menudo importantes también en el diseño de la gamificación, en donde es necesario colocar todos estos elementos juntos para el proceso del diseño.

#### *Gamificación en la enseñanza de un idioma extranjero*

Para Corchuelo Rodríguez (2018), quien hace hincapié que la integración de juegos en la enseñanza de un idioma extranjero ha tenido una larga trayectoria, ya que su uso podría liderar a una significativa exposición con la lengua. Así también, el estudio indica que, a pesar de existir un nivel de dificultad en la integración de los juegos en la enseñanza formal, el potencial de los estudiantes para aprender un idioma extranjero a través de las características de los juegos es mayor en comparación con otras asignaturas.

De igual manera Victoria González (2020), señala que el uso de la gamificación puede transformar el aprendizaje de un idioma en un proceso más atractivo para los estudiantes, el cual permita cautivar su atención y fortalecer sus habilidades lingüísticas tales como hablar, leer, escribir y escuchar. Para los educadores un factor muy importante en el aprendizaje de un idioma extranjero es la exposición con el vocabulario, el cual debe ser muy frecuente. En dicho caso, los elementos del juego pueden ayudar a conseguir este objetivo, ya que incluyen un sinnúmero de intentos con aciertos y desaciertos que proveen una práctica concreta para los estudiantes que no solo aumentan la motivación para aprender, sino también facilitan la fluidez en el idioma.

#### *Aprendizaje basado en juego*

El juego ha sido calificado únicamente como un pasatiempo o una forma de entretenimiento; más, sin embargo, en los últimos años se ha convertido en una tendencia a ser empleada en ambientes considerados formales, uno de

ellos el educativo, esto es porque los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales además de que contribuyen a moldear la conducta (Cerde Solís, 2018); es decir, que se ha reconocido que el juego no solo es entretenimiento y distracción, sino que puede ser un instrumento poderoso de apoyo didáctico en el proceso educativo y que además contribuye con el desarrollo de una forma diferente de pensamiento, adquisición de nuevos conocimientos y actitudes.

En base a lo anteriormente planteado, los docentes diseñan juegos para el contexto educativo, dichos juegos ya existen y tienen sus mecánicas establecidas, no siempre pueden ser digitales y son adaptadas con el propósito de que haya un balance entre la asignatura que se estudia y la habilidad de jugador para retener y aplicar lo que aprende. Ejemplo: Jeopardy para enseñar o repasar contenido de la clase; Serpientes y Escaleras para enseñar ética, entre otros.

Cabe agregar, que los juegos empleados de una manera estructurada y organizada, en espacios de jugabilidad en ambientes serios como el aula, promueven una competencia sana; los estudiantes no sienten vergüenza ante la pérdida, sino que al contrario lo vuelven a intentar una y otra vez hasta lograr su propósito, los hace creativos, dinámicos y no solo aprenden contenidos sino valores tales como la tolerancia, respeto, amistad, compartir, trabajo en equipo, comunicación asertiva, solidaridad, por mencionar algunos, coadyuvando a la formación axiológica del docente. Así también, se despliegan competencias fundamentales como la observación, la probabilidad, empatía, intuición, rapidez, toma de riesgos, y toma de decisiones características propias desarrolladas a través de los juegos.



Figura 2. Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos

Fuente: [www.aulaplaneta.com](http://www.aulaplaneta.com)

### *Entornos virtuales para el aprendizaje*

Con el auge de Internet, paulatinamente han ido surgiendo un sinnúmero de actividades para poder ser realizadas en el ciberespacio, y la educación no es ajena a ello, lo cual perfectamente nos lleva a hablar de la educación a distancia y cuando se habla de esta modalidad educativa se entiende que se incluye a las metodologías tradicional o virtual, cuya base de trabajo e interacción son los ambientes educativos que operan en Internet; por otra parte, están la educación presencial que bajo esquemas metodológicos usan escenarios en línea para el desarrollo de ciertas actividades, son estas las metodologías mixtas que también aprovechan las tecnologías como mecanismo de apoyo para comunicación e interacción (Pacheco et al., 2018).

Son varias las denominaciones y metodologías que se encuentran al hablar de educación mediada por las tecnologías: educación a distancia o educación virtual (e-learning), educación para apoyo a la presencialidad (b-learning), educación para móviles (m-learning) entre otras; sin embargo, todas estas metodologías tienen en común que requieren escenarios adecuados para apoyar su correcta operación, dichos escenarios son los denominados entornos virtuales para el aprendizaje (EVA), los cuales buscan ambientar un entorno de trabajo disponible en el ciberespacio, el cual debe estar adecuado con herramientas que apoyen el proceso metodológico en procura de lograr una educación efectiva.

### DISCUSIÓN

La búsqueda constante del mejoramiento de la calidad educativa ha hecho que se recurran a nuevas y diversas formas y estrategias metodológicas para lograr este propósito, es así que surge la gamificación como una tendencia metodológica en el campo educativo.

Se puede indicar que el término ha estado presente en la cotidianidad y ha sido empleado a través de numerosas actividades en el aula. Ahora lo que se sugiere es el empleo de la gamificación de manera consciente, con el único objetivo de proporcionar aprendizajes significativos, es decir crear situaciones de aprendizaje para desarrollar las competencias y los conocimientos de los dicentes.

De acuerdo con Sánchez Quishpe (2018), expresa que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Por consiguiente, hoy en día gracias a los avances tecnológicos se denota que los docentes emplean nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que permiten crear un ambiente educativo participativo, donde los alumnos se convierten en participantes activos de su proceso de preparación educativa, siendo una de estas la gamificación, un método de instrucción que traslada la

mecánica de los juegos al entorno educativo profesional con el fin de lograr mejores resultados.

## CONCLUSIONES

Es importante mencionar que las referencias bibliográficas denotan la importancia de la utilización de las estrategias de gamificación, basado en el uso de las TIC, como un método diferente de enseñanza para el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí, lo que se logró a través de la revisión e investigación de diferentes fuentes que permitieron evidenciar que la enseñanza lúdica apoya en la labor docente y el trabajo de los alumnos universitarios.

Cabe agregar, que la gamificación actualmente está haciendo utilizada en múltiples áreas como el marketing, los recursos humanos, entre otros, todo con el fin de utilizar esas buenas estrategias lúdicas a la docencia, utilizando una metodología que permita analizar de forma directa los beneficios de la aplicación y sus resultados en los estudiantes universitarios, que facilite el logro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Finalmente, es común escuchar decir que los entornos virtuales de aprendizaje, son descalificados por ser escenarios fríos y desmotivantes, sin embargo, la innovación de nuevas estrategias de aprendizaje como es el caso de la gamificación, puede influir favorablemente en el comportamiento, la motivación y favorecer la participación de los alumnos, es por esta razón que la posibilidad de dinamizar el proceso de formación a través de estrategias educativas basadas en el juego, se convierte una alternativa de solución en los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cerda Solís, G. M. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>

Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29–41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Díaz Santana, D., & Díaz Santana, D. (2018). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de curso virtuales a través de la plataforma Moodle* (Vol. 7, Issue 2).

Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. 79. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GU Ee.pdf>

Melo Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Informacion Tecnologica*, 29(3), 237–248. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

Pacheco, J., Galvis, B., & Cataño Valencia, J. (2018). *Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025><http://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf><http://www.who.int/about/licensing/>

Sánchez Quishpe, M. B. (2018). *Gamificacion: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés pre-intermedio*.

Victoria González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 67–83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>