



## CAPÍTULO DE LIBRO - XLV

### Implementación de la gamificación como estrategia para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes del nivel básico

*Implementation of gamification as a strategy for teaching the English language to students at the basic level*

*Implementação da gamificação como estratégia para o ensino da língua inglesa a estudantes de nível básico*

**Aldo Aguirre**

UNIVERSIDAD HIPÓCRATES, ACAPULCO - ESTADO DE GUERRERO, MÉXICO

aldo.aguirre9@gmail.com (correspondencia)

<https://orcid.org/0009-0008-9972-9796>

**Irma Baldovinos-Leyva**

UNIVERSIDAD HIPÓCRATES,  
ACAPULCO - ESTADO DE GUERRERO, MÉXICO

baldovinosma25@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6242-2346>

**Erick García-Serna**

UNIVERSIDAD HIPÓCRATES,  
ACAPULCO - ESTADO DE GUERRERO, MÉXICO

erickga29@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5178-9676>

**Daniela Loyo-Salgado**

UNIVERSIDAD HIPÓCRATES, ACAPULCO - ESTADO DE GUERRERO, MÉXICO

dtc\_comunicacion@uhipocrates.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0002-6945-9576>

DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.c.02.45>

### Resumen

Uno de los problemas para el aprendizaje del idioma inglés para quienes cursan el nivel educativo básico se debe a la falta de motivación por parte de los estudiantes; para ello este trabajo implementado en la Escuela Secundaria General Nat-Tah-Hi, en México, tuvo como objetivo implementar la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para generar motivación y aprendizaje significativo, promoviendo la formación integral de sus estudiantes. Se realizó un estudio bajo la metodología investigación acción con un enfoque cualitativo de corte longitudinal, con muestreo aleatorio simple; teniendo tres etapas, en la primera, se realizó un diagnóstico sobre la motivación para aprender el idioma inglés; en la segunda, fue la implementación de actividades lúdicas y en la tercera, se implementó una encuesta aleatoria a participantes del segundo año de secundaria sobre actividades lúdicas y la motivación realizada para el aprendizaje. Los hallazgos registrados demuestran que los participantes mostraron mayor interés en el aprendizaje del idioma inglés a través de las actividades lúdicas que están consideradas dentro de la gamificación de juegos; lo cual confirma que el estudiante prefiere mayores actividades lúdicas como juegos de mesa, juegos de



carta, juegos de rol, para un mayor aprendizaje del idioma inglés. Se concluye que la gamificación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la interacción, motivación y atención de los estudiantes, adaptándose a sus ritmos y estilos de aprendizaje individuales, y proporcionando retroalimentación personalizada e inmediata que facilita el avance autónomo.

**Palabras clave:** gamificación, idioma inglés, pedagogía, educación básica.

### **Abstract**

One of the problems in learning the English language for those attending basic education levels is the lack of motivation among students. Therefore, this work implemented at Nat-Tah-Hi General High School in Mexico aimed to implement gamification as a pedagogical strategy in English language teaching and learning to generate motivation and meaningful learning, promoting the comprehensive education of its students. A study was conducted using action research methodology with a qualitative longitudinal approach, employing simple random sampling. It consisted of three stages: in the first, a diagnosis was made regarding motivation to learn the English language; in the second, playful activities were implemented, and in the third, a random survey was conducted with participants from the second year of high school regarding playful activities and motivation for learning. The findings demonstrate that participants showed greater interest in learning the English language through playful activities incorporated into gaming; confirming that students prefer playful activities such as board games, card games, and role-playing games for better English language learning. It is concluded that gamification improves the teaching-learning process by promoting interaction, motivation, and attention from students, adapting to their individual rhythms and learning styles, and providing personalized and immediate feedback that facilitates autonomous advancement.

**Keywords:** gamification, English language, pedagogy, basic education.

### **Resumo**

Um dos problemas no aprendizado da língua inglesa para aqueles que cursam o nível educacional básico é a falta de motivação por parte dos estudantes; portanto, este trabalho implementado na Escola Secundária Geral Nat-Tah-Hi, no México, teve como objetivo implementar a gamificação como estratégia pedagógica no ensino-aprendizagem da língua inglesa para gerar motivação e aprendizado significativo, promovendo a formação integral de seus estudantes. Um estudo foi conduzido utilizando a metodologia de pesquisa-ação com uma abordagem qualitativa de natureza longitudinal, com amostragem aleatória simples; dividido em três etapas, na primeira, foi realizado um diagnóstico sobre a motivação para aprender a língua inglesa; na segunda, houve a implementação

## CAPÍTULO XLV

### *IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO*

de atividades lúdicas e na terceira, foi realizada uma pesquisa aleatória com participantes do segundo ano do ensino médio sobre atividades lúdicas e motivação para aprendizagem. Os achados registrados demonstram que os participantes mostraram maior interesse no aprendizado da língua inglesa por meio de atividades lúdicas que estão incorporadas à gamificação de jogos; confirmando que os estudantes preferem atividades lúdicas como jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de interpretação de papéis, para um melhor aprendizado da língua inglesa. Conclui-se que a gamificação melhora o processo de ensino-aprendizagem ao promover a interação, motivação e atenção dos estudantes, adaptando-se aos seus ritmos e estilos de aprendizagem individuais, e fornecendo feedback personalizado e imediato que facilita o avanço autônomo.

**Palavras-chave:** gamificação, língua inglesa, pedagogia, educação, básica.

---

## INTRODUCCIÓN

Durante al año 2018, en México, entró en vigor la reforma educativa en la que se establece la obligatoriedad del inglés en la educación básica, que incluye desde el primer grado de preescolar hasta el tercer grado de secundaria (Secretaría de Educación Pública, 2018). Por ello, uno de los retos para los docentes es la búsqueda de métodos pedagógicos que estimulen la motivación por el aprendizaje de ese idioma en los estudiantes, como es el caso de estudiante del segundo año de secundaria de la Escuela General Nat-Tah-Hi, quienes durante ese año escolar mostraron apatía y desinterés durante las sesiones de clases además de la dificultad para recordar el tema de la sesión anterior en el aula; por ello se ha decidido realizar un diagnóstico para conocer su opinión sobre las causas que impiden su interés por las clases de inglés.

Por otra parte, Covarrubias (2019) menciona que en México es común encontrar una cantidad innumerable de factores que ponen barreras en el aprendizaje y desempeño académico, estos distractores pueden ser internos como externos, que pueden afectar de manera directa la motivación, la concentración y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que, Bonilla y Díaz (2019) señalan que algunos de los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje de un segundo idioma, adicional al español, de manera directa es la concentración y motivación para el logro.

Por ello, poder implementar estrategias como la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, en la que es necesario atender algunos fundamentos teóricos que puedan sumar su efectividad, como la teoría del aprendizaje experiencial en el que Espinar y Viguera (2020) hacen comprender la idea de que el aprendizaje se

fortalece cuando los estudiantes participan activamente en actividades significativas; así también para Alcedo y Chacón (2011) promueven el uso de elementos como el juego, debido a que representa una alternativa pedagógica donde el aprendizaje inmersivo facilita la interacción, la comunicación y el desarrollo cognitivo del estudiante, al llevarlo a contextos reales (Reeves, et al. 2009).

En este sentido, se puede establecer que el significado de la gamificación se refiere a la aplicación de principios y elementos de juego en situaciones no relacionadas con el juego, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los participantes, sustentado en la propuesta de Deterding et al. (2011). Esta estrategia busca aprovechar la naturaleza intrínseca del juego, que suele ser atractiva y desafiante, para mejorar la experiencia de aprendizaje en diversas áreas, incluida la educación.

También su aportación de Kapp (2012), menciona que la metodología de la gamificación ha emergido como una poderosa estrategia para abordar la falta de interés en la adquisición de una segunda lengua. Esta metodología se basa en la idea de que con los juegos y las dinámicas se puede estimular la participación y la motivación intrínseca de los estudiantes de educación secundaria ayudando en el aprendizaje, no siendo necesario en todos los casos el uso de la tecnología, permitiendo, por ejemplo, con juegos donde se involucre la participación tanto del docente como de los estudiantes.

En este sentido, los elementos de juego son componentes clave que se incorporan en un contexto no lúdico para hacerlo más atractivo y motivador. Estos elementos pueden incluir puntos, medallas, niveles, desafíos y recompensas, entre otros de acuerdo con (Hamari y Sarsa, 2014). Por lo tanto, el impacto de la gamificación en el aula es diverso, incluso promueve el aprendizaje activo, al requerir que los participantes se involucren de manera proactiva en las actividades. Por lo tanto, para Anderson y Dill (2011), esto contrasta con un enfoque pasivo en el que los estudiantes son receptores pasivos de información. Al interactuar con juegos y actividades gamificadas, los estudiantes de inglés practican habilidades de comunicación de manera práctica y efectiva; así también las actividades colaborativas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades esenciales tanto en el aprendizaje del idioma como para la vida cotidiana (Deterding et al. 2011).

De esta manera, a menudo se basa en una narrativa o historia que envuelve a las actividades de aprendizaje. Al proporcionar un contexto significativo, la gamificación aumenta la relevancia de las tareas y actividades para los estudiantes de acuerdo con Ortiz-Rojas et al. (2014). Cuando los estudiantes se

## CAPÍTULO XLV

### *IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO*

sienten inmersos en una historia o un mundo ficticio, su interés y motivación intrínseca aumenta.

Por ejemplo, Vivar (2013), considera que la motivación es un factor de suma importancia en el aprendizaje de cualquier área curricular, por ello, estos factores afectivos, como la motivación, no pueden estar ausentes en el estudiante, de acuerdo con Uquillas y Córdova, (2021) dado que la motivación es un componente que influye de manera significativa, repercute de manera directa en la autoconfianza, disposición y compromiso de los estudiantes para involucrarse en el estudio sobre el dominio de cualquier área curricular y durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje (Mesurado, 2020).

De acuerdo con Morales (2011), la teoría de la motivación intrínseca, es decir la motivación que proviene del interés y la satisfacción personal de los estudiantes, se centra en el deseo interno de aprender y mejorar, Deci et al. (1999). La motivación intrínseca es especialmente relevante en el contexto educativo, debido a que promueve la autodeterminación y el compromiso de largo plazo con el aprendizaje. La gamificación se ha destacado como una estrategia efectiva logrando incorporar recompensas, desafíos y logros, facilitando una mayor apertura para el proceso de aprendizaje del idioma inglés (Briceño, 2022).

Tal como lo señala Riera-Astudillo et al. (2021), otra de las alternativas es el uso de plataformas digitales como instrumento para el aprendizaje de contenidos para los estudiantes de educación primaria y secundaria, haciendo uso de las herramientas digitales tales como entornos virtuales, videos, videojuegos, redes sociales e inclusive aplicaciones de mensajería como una estrategia para mantener la interacción y la atención constante entre el alumno y el docente que acompaña de manera directa durante el proceso pedagógico (Garris y Driskell, 2002).

Por todo lo anterior y como una forma de atender la falta de interés y motivación para el aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes del segundo año de secundaria General Nat-Tah-Hi, se tomó la decisión por la institución y docente que imparte esa asignatura el implementar la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para generar motivación y aprendizaje significativo, debido a que esta institución estará promoviendo la formación integral de sus estudiantes, al permitir que ellos mismos conozcan sus fortalezas, debilidades, intereses y valores e indudablemente fortalecer su autoestima.

## MÉTODO

Esta investigación fue realizada a través de la investigación-acción establecido por Vidal y Rivera (2007), con la finalidad de hacer un diagnóstico sobre el aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes que cursan esa asignatura, con un enfoque cualitativo, de corte longitudinal.

Los estudiantes que participaron fueron quienes registraron mayor asistencia durante el semestre febrero-julio 2023 a la clase de inglés; representados por los seis grupos de segundo año, con una población aproximada de 200 estudiantes, en él fue necesario en un primero momento, realizar diagnóstico sobre las situaciones vividas en las sesiones de clases por los estudiantes y su desempeño en esa asignatura, posterior a ello se implementó la estrategia de gamificación y finalmente la contrastación sobre opinión de los estudiantes posterior a la utilización de la gamificación como estrategia didáctica. Estos fueron seleccionados por medio de un muestreo con muestreo aleatorio simple dando un total de 60 estudiantes para el establecimiento de la muestra.

En este sentido, para la aplicación de instrumento de evaluación se realizó una encuesta de satisfacción sobre la percepción de las estrategias utilizadas durante las sesiones de clases antes y después de implementar la gamificación, con la finalidad de conocer si mejora la motivación por el aprendizaje, que modalidad prefieren y estrategias utilizadas en la asignatura de inglés;

Para la recopilación de los datos se utilizó hoja de Excel para cada una de las preguntas con la finalidad de descubrir la opinión más representativa de los participantes y graficarlas para una mayor análisis y representatividad de los resultados logrados. Por otro lado, se definió realizarlo en tres fases, con la finalidad de poder hacer un diagnóstico, implementar la estrategia de gamificación y finalmente realizar una contrastación entre las respuestas del diagnóstico y su posterior aplicación al finalizar la estrategia implementada.

- 1º fase: Aplicar encuesta de 9 reactivos y de opción múltiple de forma aleatoria con la que se realizó un diagnóstico sobre la opinión de los estudiantes de su motivación y forma en que se les facilita aprender el idioma inglés.
- 2º fase: Implementar la utilización de actividades lúdicas basadas en juegos tanto en línea como tradicionales, haciendo uso de las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) de la institución y dispositivos electrónicos de algunos de los alumnos, otra de las actividades fueron temas gramaticales y vocabulario presentadas por medio de flashcards, haciendo uso de aplicaciones tecnológicas al igual que con juegos de memoria por equipos,

## CAPÍTULO XLV

### IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO

asociando la palabra con la imagen; para culminar se trabajó con la aplicación Kahoot! para identificar las diferentes estaciones del año y los climas.

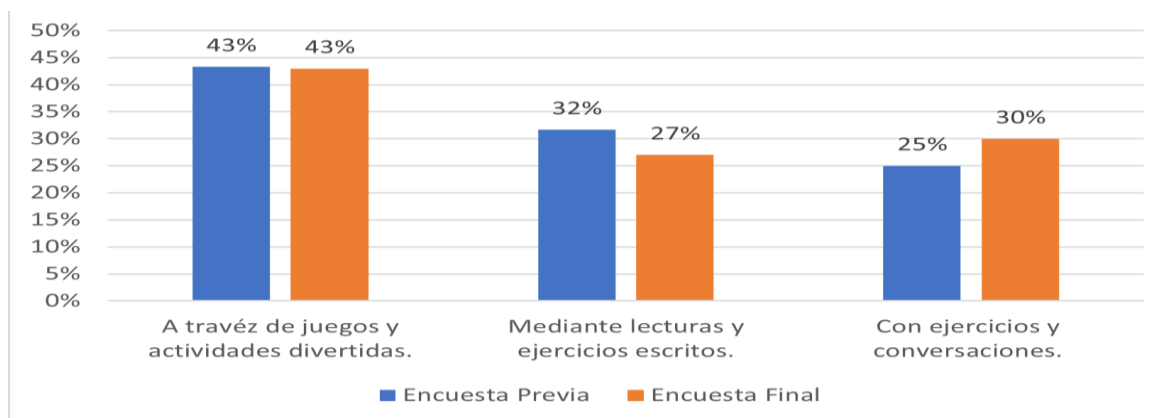
- 3º fase: Se realizó encuesta de manera aleatoria al finalizar el semestre a 60 estudiantes, para comprobar el impacto del uso de la gamificación para el aprendizaje del inglés, y poder contrastar los resultados de la primera encuesta y la segunda encuesta para evaluar si la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en las clases de inglés es favorable.

## RESULTADOS

La comparación entre las dos encuestas acerca de las preferencias de aprendizaje del idioma inglés revela ciertas similitudes y a su vez diferencias en las elecciones de los participantes.

**Figura 1**

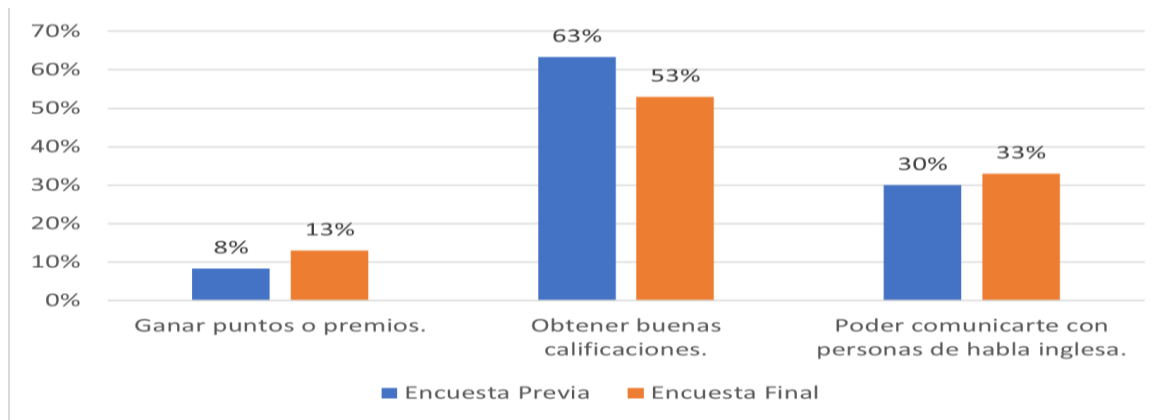
*Preferencia de aprender el idioma inglés*



En ambas encuestas, el método más destacado para el aprendizaje es a través de juegos y actividades divertidas con un 43% en ambos momentos. Situación que coincide con la realizado en el aula, debido a que los estudiantes prefieren actividades donde las dinámicas y el juego estén presentes. Estos resultados resaltan la importancia de que al implementar estrategias de enseñanza también es necesario considerar las preferencias de los estudiantes, asegurando un enfoque inclusivo y efectivo para la enseñanza del idioma inglés.

**Figura 2**

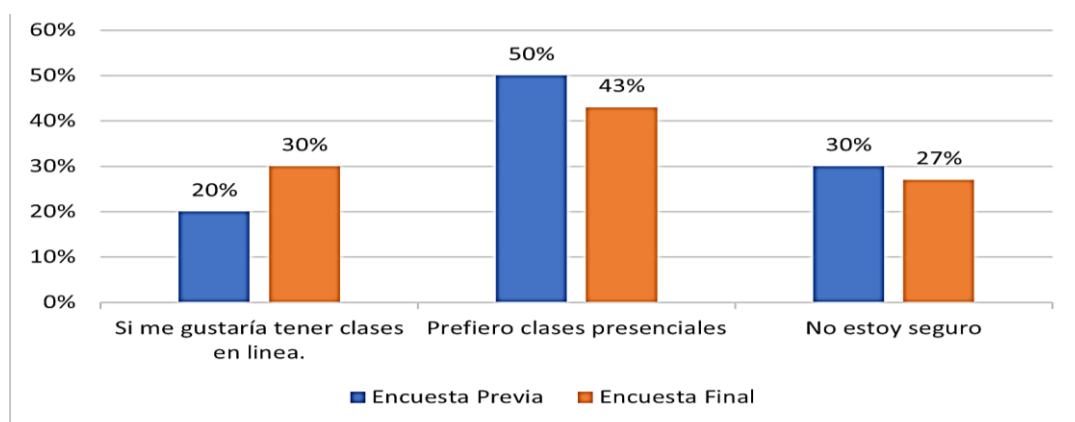
*Motivación para aprender el idioma inglés*



Los resultados muestran que la principal motivación para estudiar inglés, es la categoría de ganar puntos y premios donde los alumnos desarrollaron mayor competitividad además de haber observado que al realizar el trabajo en equipo facilita la interacción entre ellos y permite el compromiso con el aprendizaje propio. Por otro lado, la motivación de obtener buenas calificaciones indica que la mayoría del grupo encuestado incrementa su motivación, lo que se traduce en mejores calificaciones y mayor desempeño del alumnado en el aula; sin embargo, es necesario diseñar métodos de estudio más efectivos y variados para incrementar la motivación para el aprendizaje de cada estudiante. Otra de las propuestas es que, a mayor participación de los estudiantes, seguramente es el poder comunicarse en otro idioma como el inglés.

**Figura 3**

*Preferencia por la modalidad para aprender inglés*





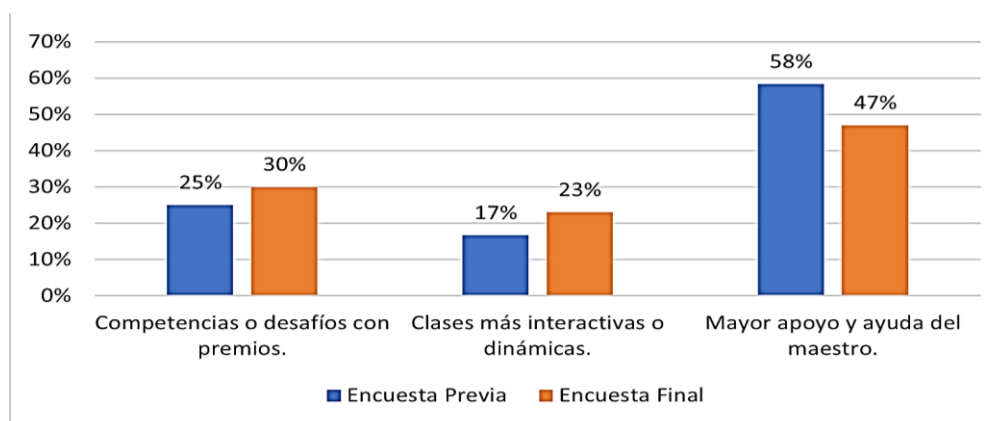
## CAPÍTULO XLV

### IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO

De acuerdo con los resultados de la encuesta, en la que tiene mayor representatividad la preferencia por asistir a clases presenciales, seguida de clases en línea, sin embargo también hubo quienes no supieron decidir, lo cual permite tener una coincidencia con lo que sucede en el aula, debido a que algunos consideran difícil aprender otro idioma y en otros casos, acceder a clases en línea se les imposibilita debido a que no cuentan con dispositivo electrónico o internet en casa para hacerlo; en resumen permitió mostrar que al tener compromiso y planeación de las actividades por parte del docente, facilita implementar técnicas de aprendizaje para la asignatura, utilizar diversas estrategias para la enseñanza son puntos clave para satisfacer las preferencias de un grupo.

**Figura 4**

*Motivación para el desarrollo de la clase de inglés*

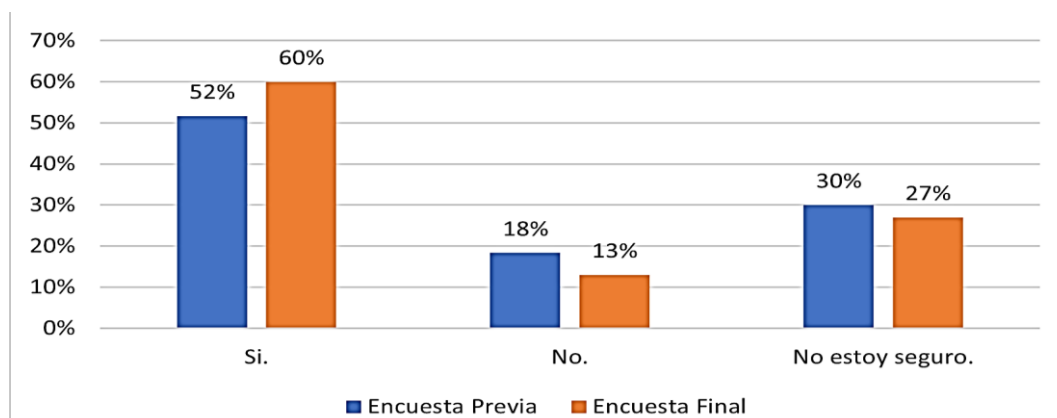


El uso de la motivación extrínseca dio resultado directamente en la confianza y seguridad de los participantes, la variedad de actividades y la participación activa logró mantener la atención de los estudiantes e inclusive ha evitado la poca participación de alumnos introvertidos debido a que estas competencias y desafíos han logrado la interacción entre los mismos participantes de cada grupo, aumentando su seguridad y confianza, logrando que los alumnos requieran solo la guía inicial por parte del maestro.

La orientación individualizada, la asistencia directa, la retroalimentación constructiva y la atención personalizada por parte de los facilitadores, han tenido un impacto significativo en la motivación de cada estudiante. Es importante reconocer que la motivación y la buena relación con los estudiantes es un aspecto que incrementa la motivación, sin dejar a un lado el conocer los estilos de aprendizaje y que la interactividad y dinamismo han hecho que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo en los estudiantes.

## Figura 5

*Realizar estrategias adaptadas al nivel de inglés del estudiante*



En general, la adaptación de las estrategias y actividades en clase son un tema de revisión, debido a los objetivos de los programas de educación básica y los estilos de aprendizaje de los estudiantes en un grupo. Estas estrategias deben de contar con un enfoque equilibrado donde se reconozca la diversidad de niveles y estilos de aprendizaje para lograr un entorno educativo con mayor inclusión y el aprendizaje del idioma inglés.

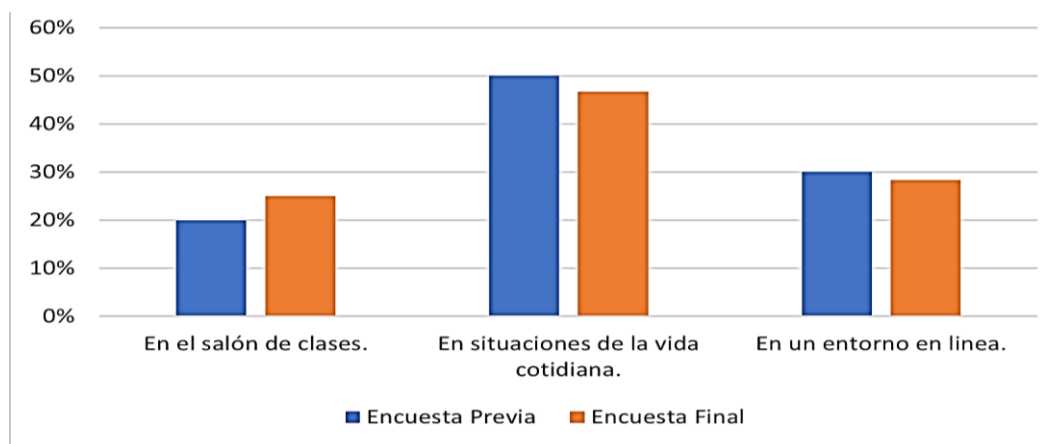
Tomando en cuenta el cambio entre la primera y la segunda encuesta, los alumnos han demostrado mejoría en el desempeño en el aula, aquí la importancia de adaptar las estrategias de acuerdo con el estilo de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales y habilidad de los estudiantes. Este enfoque ha permitido una enseñanza personalizada y efectiva, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje. Para ello fue necesario adaptar estrategias para facilitar un aprendizaje significativo donde el objetivo ha sido evitar la frustración y asegurar que los estudiantes puedan comprender y asimilar el material de manera efectiva.

## CAPÍTULO XLV

### IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO

Figura 6

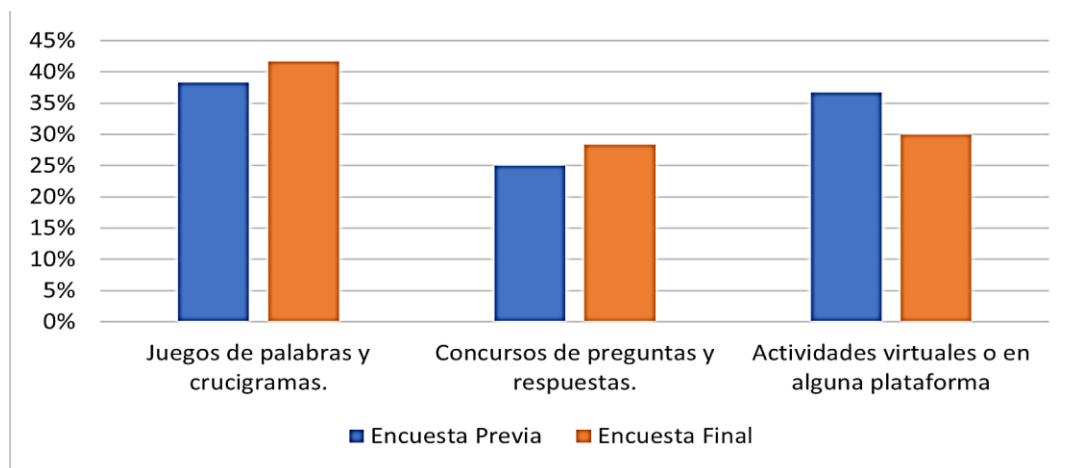
*Lugar en donde prefieren practicar el inglés*



Al preguntar a los estudiantes el lugar en donde prefieren practicar el inglés, existen respuestas consistentes sobre que el espacio en donde tiene una mayor preferencia para hacerlos es sobre situaciones cotidianas de su vida, seguida por que el entorno en línea puede favorecer dado que al no tener una persona frente a ellos favorece su participación, y finalmente es el salón de clases donde la práctica del inglés está presente debido a que pueden interactuar con algunos de sus compañeros.

Figura 7

*Tipo de actividades en clase de su mayor preferencia*

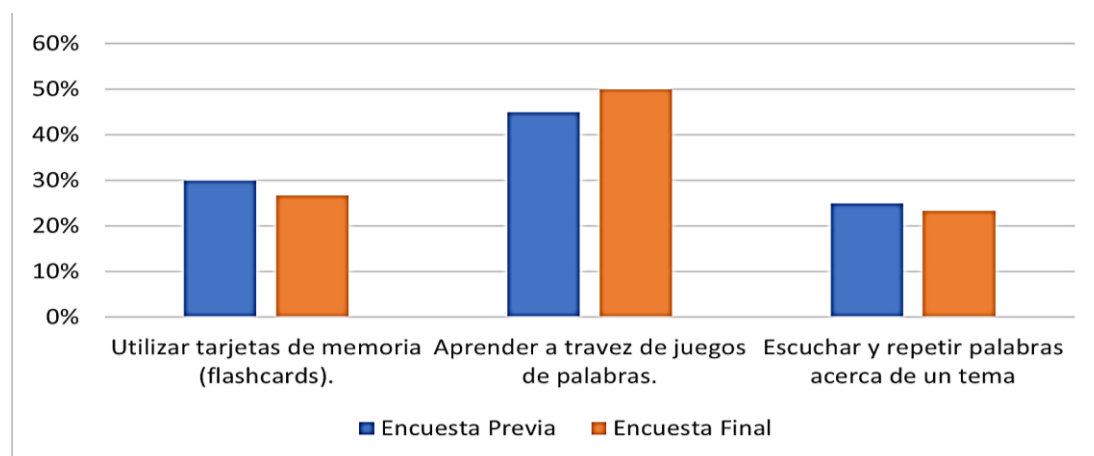


Al preguntar a sobre las actividades en clase de su mayor preferencia, los datos con mayor representatividad son juegos de palabras y crucigramas, seguido por actividades en alguna plataforma virtual debido a que tienen mayor

interactividad individual y finalmente el participar en preguntas y respuestas lo cual permite prestar mucha atención para llevar con puntualidad el desarrollo de la clase y el momento en el que se indica que es el momento de su participación, lo cual hace la práctica del inglés dentro de la sesión de clases.

### Figura 8

*Método de su preferencia para aprender nuevas palabras en inglés.*



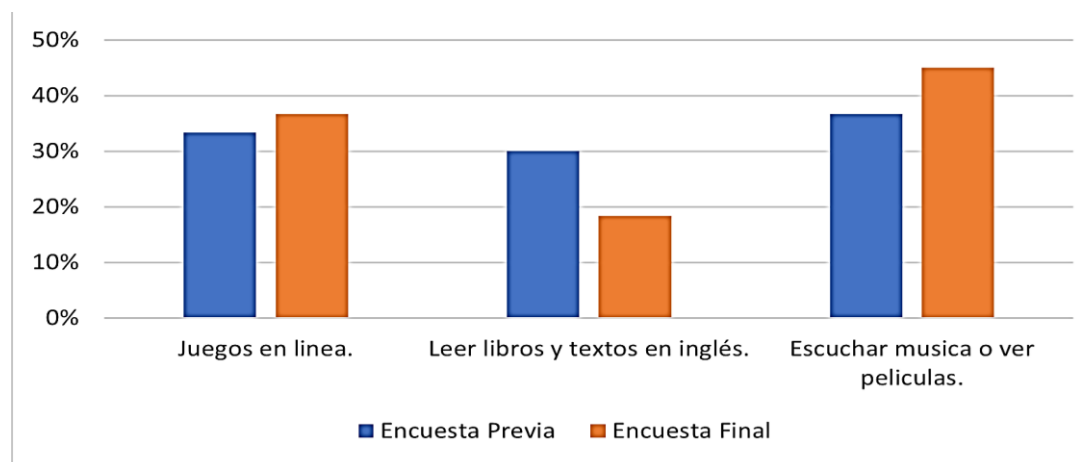
Algunos de los métodos de la preferencia de los estudiantes para aprender nuevas palabras de inglés son; el realizar juegos de palabras debido a que algunas de éstas pueden tener doble significado y esta dinámica permite ampliar el vocabulario y reafirmar tanto su escritura como su pronunciación, otra de las formas en las que ellos indican que aprender nuevas palabras es al utilizar tarjetas de memoria debido a que se utiliza mucho el lado cognitivo al recordar lo que en ellas se muestran, como pueden ser colores, fechas, personajes, deportes, y finalmente el método que menos preferencia tiene es escuchar y repetir palabras de algunos temas, debido a que para ellos es más aburrido la repetición de palabras para lograr memorizarlas.

## CAPÍTULO XLV

### IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO

Figura 9

*Actividades que motivan para aprender inglés*



Otra de las actividades que motivan a los estudiantes para aprender inglés son escuchar música o ver películas en ese idioma y que notablemente después de implementada las actividades de gamificación se nota que continúa siendo una de sus más preferidas, seguido por los juegos en línea o alguna plataforma que el docente pueda recomendar o utilizar en la misma sesión de clases, y finalmente son la lectura de textos en inglés, debido a que en ellos pueden repasarlo varias veces pero finalmente es la repetición lo que no consideran tan favorable para el aprendizaje del inglés.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos revelan la marcada preferencia de los estudiantes por el aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas, resaltando la relevancia de considerar las preferencias individuales al diseñar métodos de enseñanza. Esta inclinación sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje más participativo y comprometido. Además, se observa que la motivación de los estudiantes se ve influenciada por diversos factores, tales como la posibilidad de obtener puntos y premios, así como el deseo de alcanzar buenos resultados académicos. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación puede incrementar la motivación extrínseca de los alumnos, lo que potencialmente se traduce en un mejor rendimiento escolar. Sin embargo, se enfatiza la necesidad de desarrollar métodos de estudio que estimulen la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que sugiere la importancia de combinar la gamificación con otras estrategias pedagógicas.

En cuanto a las preferencias de modalidad de aprendizaje, se destaca la predominancia de las clases presenciales seguidas de las clases en línea, subrayando la importancia de ofrecer opciones flexibles para que los estudiantes puedan acceder al aprendizaje según sus necesidades individuales. Se hace hincapié en la relevancia de la planificación y el compromiso por parte de los docentes para implementar técnicas de enseñanza efectivas que satisfagan las preferencias y necesidades de los estudiantes. En relación con la motivación para el desarrollo de la clase de inglés, se observa que el uso de la motivación extrínseca, mediante recompensas y reconocimientos, ha tenido un impacto positivo en la confianza y seguridad de los participantes, así como en su participación activa en las actividades de aprendizaje. Esto sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Se destaca la importancia de adaptar las estrategias y actividades de enseñanza al nivel de inglés de los estudiantes, así como a sus estilos de aprendizaje individuales, lo que sugiere que la gamificación puede ofrecer una enseñanza más personalizada y efectiva. Además, se subraya la importancia de proporcionar retroalimentación inmediata y positiva durante las actividades de aprendizaje, lo que puede contribuir a mejorar la comprensión y retención del material.

Además, se identifica que Covarrubias (2019), así como Bonilla y Díaz (2019), resaltan la importancia de abordar los factores que afectan el desempeño académico y la motivación de los estudiantes, como la concentración y la motivación para el logro, especialmente en el aprendizaje de un segundo idioma. La teoría del aprendizaje experiencial, presentada por Espinar y Viguera (2020), enfatiza la importancia de la participación activa de los estudiantes en actividades significativas para fortalecer el aprendizaje. Alcedo y Chacón (2011) respaldan esta idea al promover el uso de elementos lúdicos en la enseñanza, ya que facilitan la interacción, la comunicación y el desarrollo cognitivo del estudiante (Uquillas-Jaramillo & Córdova-Vera, 2021).

La gamificación, según Deterding et al. (2011), implica la aplicación de principios y elementos de juego en contextos educativos para aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. Kapp (2012) destaca a la gamificación como una poderosa estrategia para abordar la falta de interés en la adquisición de una segunda lengua, al estimular la participación y la motivación intrínseca de los estudiantes. Los elementos de juego, como puntos, medallas y desafíos, incorporados en entornos no lúdicos, según Hamari y Sarsa (2014), contribuyen a hacer más atractivas y motivadoras las actividades de aprendizaje. Además, la gamificación fomenta el aprendizaje activo y la colaboración entre los estudiantes, como sugieren Anderson y Dill (2011) y Ortiz-Rojas et al. (2014).

## CAPÍTULO XLV

### *IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO*

La motivación intrínseca, enfocada en el deseo interno de aprender y mejorar, según Morales (2011), es esencial en el contexto educativo, ya que promueve la autodeterminación y el compromiso a largo plazo con el aprendizaje. La gamificación, al incorporar recompensas, desafíos y logros, facilita esta motivación intrínseca (Briseño, 2022). Por otro lado, el uso de plataformas digitales, como sugieren Riera-Astudillo et al. (2021), también puede ser una alternativa para fomentar la interacción y la atención constante entre los alumnos y los docentes durante el proceso pedagógico.

Para abordar las diferencias encontradas y clarificar los resultados en estudios posteriores, se propone realizar una investigación que compare los efectos de diferentes enfoques de gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Este estudio podría examinar específicamente cómo varían los resultados cuando se utilizan diferentes tipos de recompensas y desafíos en entornos educativos. Además, se podría explorar cómo la combinación de la gamificación con otras estrategias pedagógicas impacta en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Esta investigación proporcionaría una comprensión más completa de los mecanismos subyacentes de la gamificación y su efectividad en el contexto educativo, lo que permitiría diseñar intervenciones más eficaces y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

En cuanto a la importancia de los resultados, se destaca que la gamificación en el ámbito educativo es esencial debido a su capacidad para hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, motivador y participativo para los estudiantes. Al adaptar el proceso educativo a las preferencias y estilos de aprendizaje individuales, la gamificación aumenta el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, superando las barreras de motivación y aburrimiento. Además, al estimular tanto la motivación extrínseca como intrínseca de los estudiantes y fomentar habilidades clave para el éxito en el mundo moderno, la gamificación se posiciona como una herramienta valiosa para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

## CONCLUSIONES

Se establece que el haber utilizado la gamificación como estrategia pedagógica mejoro el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que se utilizaron diversas actividades lúdicas, se observó que todas ésta permiten que los estudiante tuvieran una mayor interacción entre sus compañeros, participación individual y su actitud de motivación al estar atentos durante el desarrollo de la clase y diversas tareas realizadas; ellos pudieron darse cuenta de que tienen diferentes

ritmos y estilos de aprendizaje; indudablemente se demostró que es una herramienta estrategia efectiva para motivar y despertar el interés del estudiante, pero sobre todo que él mismo se dé cuenta de su avance de aprendizaje en la asignatura de inglés, y que el aprenderlo le facilitará una mejor comprensión de textos y comunicación en ese idioma.

Otro aspecto que se puede considerar para la implementación de esta estrategia, es porque la gamificación permite proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada a los estudiantes. Los sistemas gamificados pueden evaluar el desempeño de cada estudiante y ofrecer consejos específicos para su mejora. Así mismo, después de completar una actividad de gramática en inglés, un estudiante recibe comentarios específicos sobre sus errores y sugerencias de estudio adicionales basadas en sus necesidades individuales.

La diversidad de estrategias utilizadas en la educación básica busca adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, considerando sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, la gamificación emerge como una herramienta que permite una adaptación personalizada, ofreciendo actividades y desafíos en diversos niveles. Es importante para los docentes de este nivel, identificar las características individuales de sus estudiantes, como su nivel de competencia lingüística, motivación y habilidades. La gamificación ofrece la posibilidad de desarrollar entornos de aprendizaje flexibles, donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y elegir actividades acordes a sus necesidades.

Además, se plantea la idea de utilizar plataformas de aprendizaje gamificadas que ofrezcan módulos de inglés desde niveles básicos hasta avanzados, brindando a los estudiantes la oportunidad de seleccionar el nivel que mejor se adapte a ellos.

Estas plataformas también pueden proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada, mejorando así la experiencia de aprendizaje. Finalmente, se destaca la importancia de reflexionar sobre la posible superficialidad del aprendizaje en entornos gamificados y cómo evaluar el progreso de los estudiantes de manera efectiva. También se hace hincapié en la necesidad de abordar la equidad en el acceso a la tecnología y evitar la sobrecarga de estímulos visuales y auditivos. Se sugiere un enfoque estratégico que incluya concienciación, capacitación, provisión de recursos y colaboración entre los administradores escolares para garantizar el éxito de la implementación de la gamificación en el proceso educativo.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El enfoque Lúdico como estrategias Metodológicas para promover el aprendizaje del inglés en Niños de Educación Primaria. *Revista multidisciplinaria del Consejo de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>
- Anderson, C. A., y Dill, K. E. (2011). Video game effects on aggression. *European Psychologist*, 16(3), 198-206, <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Bonilla, J. L. F., y Díaz, V. M. (2019). Incidencia de los factores socio-afectivos en el aprendizaje del inglés. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(14), 49-64.
- Briceño, N. C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo*, 9, 11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Covarrubias, P. P. (2019). Barreras para el aprendizaje y la participación: una propuesta para su clasificación. En J.A. Trujillo Holguín, A.C. Ríos Castillo y J.L. García Leos (Eds.), *Desarrollo Profesional Docente: reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana* (pp. 135-157); <https://cutt.ly/dw6VdaQo>
- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., y Ryan, R. M. (1999). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational psychologist*, 34(3), 149-176. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653137>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la alegría: definición de gamificación. En *Actas de la 15ª Conferencia Académica Internacional MindTrek: Visualizando entornos mediáticos futuros*, 9-15: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Espinar, Á. E. M., y Viguera, M. J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39. <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/2015>
- Garris, R., Ahlers, R., y Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4); 441-467: <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Hamari, J. Koivisto, I. y Sarsa, H. (2014). *¿Funciona la gamificación? - Una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre gamificación*. [Conferencia] 47ª Conferencia Internacional de Ciencias de Sistemas de Hawaii, Waikoloa,

Hawaii, EE. UU., 2014, 3025- 3034,  
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.37>

- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Mesurado, B. (2010). La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 42, 183-192.
- Morales, R.R.M. (2011). Aprendizaje, motivación y rendimiento en estudiantes de lengua extranjera inglesa, psicología educativa. *Revista de los psicólogos de la educación*, 17(2),195-207, <https://doi.org/10.5093/ed2011v17n2a6>
- Ortiz-Rojas, M., Chiluita, K., y Valcke, M. (2014). Using gamification to create immersive learning experiences: Challenges and opportunities. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total engagement: Using games and virtual worlds to change the way people work and businesses compete*. Harvard Business Press.
- Riera-Astudillo, J. G., García-Herrera, D. G. y Mena-Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del inglés en la modalidad virtual. *Episteme Koinonia: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 147-163.
- Secretaría de Educación Pública (2018). ACUERDO número 19/11/18 por el que se emiten los Lineamientos de Operación del Programa de la Reforma Educativa. <https://cutt.ly/tw6Vhqz5>
- Uquillas-Jaramillo, N. C., & Córdova-Vera, K. S. (2021). Influencia del filtro afectivo en el desarrollo de la producción oral del aprendizaje del idioma inglés. *Revista Científica UISRAEL*, 8, 93-111. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.411>
- Vidal, L. M. & Rivera, M. N. (2007). Investigación-acción. *Educación Médica Superior*, 21(4), 1-15.
- Vivar, M. (2014). *La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria*. [Tesis de Maestría, Universidad de Piura] <https://hdl.handle.net/11042/1813>