

Impacto de la Gamificación y Ambientes de Aprendizaje en la enseñanza del Inglés: Un Enfoque Metodológico

Impact of Gamification and Learning Environments on English Language Teaching: A Methodological Approach

Johnson Olaya Rojas¹, Carlos Zavala Achón², Gregory León Lúa³

¹ San José María Escrivá, Ecuador. johnson.olaya@sjescriva.edu.ec

² Independiente, Ecuador. cardavzavach@gmail.com

³ San José María Escrivá, Ecuador. gregory.leon@sejescriva.edu.ec



PARA CITAR ESTE ARTÍCULO

Olaya, J., Zavala, C., León, G. (2023) Impacto de la Gamificación y Ambientes de Aprendizaje en la enseñanza del Inglés: Un Enfoque Metodológico. *Alternativas*, 24(3).

DOI

<https://doi.org/10.23878/alternativas.v24i3.424>

CORRESPONDENCIA

johnson.olaya@sjescriva.edu.ec



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Av. Carlos Julio Arosemena, Km 1,5. Guayaquil, Ecuador

Teléfono: +593 4 380 4600

Correo electrónico: revista.alternativas@cu.ucsg.edu.ec

Web: www.ucsg.edu.ec



© The Autor(s), 2023

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Impacto de la Gamificación y Ambientes de Aprendizaje en la enseñanza del Inglés: Un Enfoque Metodológico

Impact of Gamification and Learning Environments on English Language Teaching: A Methodological Approach

Johnson Olaya Rojas¹, Carlos Zavala Achón², Gregory León Lúa³

¹ San José María Escrivá, Ecuador. johnson.olaya@sjescriva.edu.ec

² Independiente, Ecuador. cardavzavach@gmail.com

³ San José María Escrivá, Ecuador. gregory.leon@sjescriva.edu.ec

RESUMEN

Este artículo expone la implementación dentro de clases de la gamificación basándose de Classcraft, con la finalidad de obtener un mayor interés, participación e integración a las actividades de clase por parte de los estudiantes, además, de seguir las normas del currículo dado por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Esto para brindarles un ambiente donde se sientan cómodos y puedan aprender algo más allá de las metodologías convencionales, y para implementar actividades mediante plataformas TIC, la plataforma permite seguir el progreso de cada estudiante mediante la constante participación donde los estudiantes mostraron mayor grado de participación al socializar las mecánicas y recompensas de esta modalidad.

El estudio se enfoca en el grupo de estudiantes de 11 a 15 años en el subnivel de Educación General Básica Superior, con los que se socializó el uso de la plataforma y otras herramientas digitales para el trabajo de tareas o actividades grupales. Esta investigación permite al docente optar por nuevas formas de integración al aula y que los estudiantes tengan una mayor participación y comprensión en clases de lengua extranjera.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, Calabozos y Dragones, idioma extranjero, inglés, Ambientes de Aprendizaje, Herramientas tecnológicas, Narrativa.

ABSTRACT

This paper explains the implementation of gamification in classroom through the use of Classcraft, with the aim of obtaining better interest, participation and integration of class activities by students, also to following the rules of the curriculum given by Ministerio de Educación del Ecuador.

This to provide them with an environment where they feel comfortable and can learn something beyond conventional methodologies, and to implement activities through platforms tuned to Tics, the platform allows to follow the progress of each student through constant participation where students showed a greater degree of participation by socialising the mechanics and rewards of this modality.

The study focuses on the group of students from 11 to 15 years old in the sub-level of Higher General Basic Education, with whom the use of the platform and other digital tools for the work of tasks or group activities was socialised. This research allows teachers to opt for new forms of classroom integration and for students to have greater participation and understanding in foreign language classes

KEYWORDS

Gamification, Dungeons & Dragons, Foreign language, English, Learning Environments, Technological tools, Storytelling.

Introducción

Las clases de idioma extranjero tienen la finalidad de abarcar las cuatro habilidades que indican una fluidez del manejo del idioma (expresión oral, comprensión auditiva, lectura y escritura), sobre todo como parte de los países Latinoamericanos como: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, México, Panamá, Perú y Uruguay; esto debido a lo mencionado por UNESCO (2003), en el 2001 durante un discurso sobre el Artículo 6 de la diversidad cultural menciona las directrices primordiales para la utilización del idioma en el ámbito educacional.

Sin embargo, los estudiantes no se apegan al idioma hasta llegar a los niveles de educación superior, donde presentan problemas notables y básicos del manejo en el idioma. Según Nikolaeva (2019), en el año 2001 el MCER realizó una medición de la fluidez del idioma en las cuatro habilidades básicas, donde son evaluados en un patrón de niveles considerado por Latinoamérica, los cuales son: Principiante (A1 y A2), Intermedio (B1 y B2) y Avanzado (C1 y C2), además, existen niveles adicionales como A2+, B1+ y B2+ (Llano & Esquivel, 2022).

En el reporte más actualizado realizado por Education First (EF) se mostró el índice sobre el dominio de inglés o proficiencia en inglés (EPI), donde ECUADOR ocupa el puesto 80 con un nivel de dominio de 467 tal como se muestra en Tabla 1, a pesar de todo, el nivel de inglés del país es considerado “Dominio Bajo”, lo que hace poco probable el acceso a un ambiente pluricultural donde en el informe se menciona, “Hablar inglés permite estudiar en el extranjero, trabajar para multinacionales y utilizar los estudios internacionales, pero también relacionarse con personas distintas, conocer sus estilos de vida y prioridades, las injusticias que sufren y lo que sueñan”. (Education First, 2023)

Tabla 1. Clasificación de 113 países y regiones en función a su nivel de inglés

PARÁMETRO	LATINOAMÉRICA
Mejor Puntuación (de 113)	Argentina 560/28
Nivel de Dominio	Muy Alto
Menor Puntuación (de 113)	Ecuador 467/80
Nivel de Dominio	Bajo

Fuente. Datos obtenidos de EF EPI Índice EF de nivel de inglés, 2023 (<https://www.ef.com.ec/epi/>)

La Tabla 2 contiene los datos de Ecuador desde el año 2011 hasta el 2023.

Tabla 2. Datos para Gráfico 1

ECUADOR TENDENCIAS DEL EF EPI	
AÑO	PUNTUACIÓN
2011	442
2012	441
2013	444
2014	485
2015	490
2016	467
2017	469
2018	461
2019	442
2020	411
2021	440
2022	466
2023	467

Nota. Años y calificaciones promedio de la prueba realizada en Education First

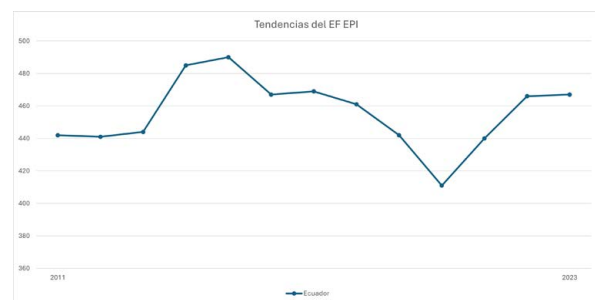


Gráfico 1. Tendencias del EF EPI

Nota: Gráfico realizado en base al visualizado en Sitio Web de Education First (<https://www.ef.com.ec/epi/regions/latin-america/ecuador/>)

En pocas palabras, un buen manejo del idioma extranjero por parte de los estudiantes, le permitiría entablar mejores comunicaciones en distintas áreas, para finalmente aplicarlos en su mayoría de edad.

Justamente, ese es el fin de la materia “Foreign Language”, que los estudiantes tengan posibilidades a futuro de abarcar varias oportunidades para su desarrollo personal y profesional; pero desde la aparición del COVID-19 y su posterior pandemia y confinamiento, el aprendizaje tuvo un retroceso significativo y muchos de los docentes buscaron maneras de desarrollar actividades cada vez más didácticas, lúdicas, colaborativas y participativas. (Castro & Hidalgo, 2021)

Materiales y métodos Metodologías

Durante un estudio realizado por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia se puso a prueba 2 grupos que usaron TIC para el apoyo de la asignatura de inglés (Acevedo & Ramírez, 2022), en el cual cada grupo basó su desarrollo en: Metodología magistral y el Podcast.

Durante el desarrollo, se presencié el continuo progreso en distintas áreas como la gramática, vocabulario -grupo de Metodología magistral- y competencias comunicativas -grupo del uso Podcast- recibían un avance progresivo durante cada una de las sesiones, donde este último se manejó en base al tiempo de duración y uso de puntuación, además, de mejorar su a fluidez oral y comprensión auditiva del idioma. (Contreras & Orejanera, 2023)

Esto último tiene que ver con el enactivismo, el cual es considerado como un estímulo que se requiere para obtener una respuesta en base a la interacción que existe entre los compañeros de clase, además, que el conocimiento no se trata de retener información sino aplicar dicha información en cualquier actividad – el ambiente es un factor principal para este desarrollo-, basado en este se formaliza la creación de una gamificación mediante el aprovechamiento de la plataforma classcraft para poder crear un ambiente de aprendizaje.

El enactivismo es una metodología emergente mencionada por Apolo (2022), durante una Conferencia TEDxUTP sobre la Educación 4.0 en el que menciona usar el enactivismo al mismo tiempo usar las plataformas digitales y otros medios para crear un aprendizaje mucho más activo. El conocer surge a partir de las interacciones, que a su vez ejercerán influencia sobre todos los participantes. El énfasis no se encuentra en el individuo ni en el contexto, ya que ambos son inseparables (Lozano, 2014).

Gamificación

La aparición del término “Gamificar” tiene lugar en la década de 1980, sin embargo, su aplicación tiene lugar en el 2003 a manos de un diseñador británico, aunque, el termino llegó a un punto de desuso, a pesar de esto, coincide con el auge de los videojuegos a principios de los 2010 (Flores & Fernández, 2021).

Según Werbach & Hunter (2012), la gamificación se trata del uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son únicamente sobre juegos (p. 28); sin embargo, para Kapp (2012), la gamificación se trata de un

aspecto un poco más complejo donde se utilizan las mecánicas y dinámicas de los juegos, la estética y pensamiento de juego, para lograr un cierto punto de participación, para motivar acciones, estimular el aprendizaje y resolver problemas.

Además, Cuevas & Gaitán (2021), mencionan que la acumulación de puntos, subida de niveles, obtención de premios, regalos, clasificación (ranking) dentro de distintos desafíos, retos, etc. son considerados como puntos de motivación para los estudiantes, sin embargo, esto se considera parte de la Gamificación de “capa fina” donde su repercusión será poca, debido al poco periodo de tiempo con el que se lleva a cabo (Marczewski, 2018).

Por lo tanto, mantener una motivación además de la percepción del estudiante por las clases de inglés es un aspecto importante para que el estudiante no pierda el interés, según Navarro, Pérez-López & Femia (2021) mencionan que se debe de profundizar la gamificación mediante la aplicación de la narrativa, misiones, niveles etc., los cuales son considerados base para el desarrollo de la gamificación

En base a todo lo mencionado con anterioridad, se busca que los estudiantes adquieran o presenten un mayor nivel de participación dentro de clase, transformando las actividades cotidianas en algo mucho más interactivo y participativo logrando de esta forma que el estudiante pueda generar un sentimiento de realización después de cada actividad realizada, mientras que para el docente su beneficio se focaliza en observar o presenciar una mayor concentración e interés por parte de su alumnado mientras aplican el uso del idioma de manera activa.

Classcraft

Esta aplicación web se enfoca en el desarrollo e introducción progresiva a la gamificación junto a la ludificación del aprendizaje. Esto debido a sus herramientas que permiten su aplicación para crear un ambiente o entorno de aprendizaje que usualmente aparecen en videojuegos y aspectos visuales que hacen referencia a Calabozos y Dragones, fomentando una buena dinámica en el salón de clases, esto debido a las recompensas que reciben los estudiantes, tales como modificación visual del personaje, adquisición de mejoras y poderes para usar en clases y lecciones.

Según, Shawn Young (como se citó en Ramos Suárez & Río Rey, 2018) creador del concepto de

esta plataforma, la finalidad de la plataforma es promover el trabajo en equipo y colaboración, donde la contribución de cada miembro del grupo/equipo reforzara el conocimiento con un mayor alcance en comparación a lo que se conseguiría individualmente.

El funcionamiento de Classcraft se basa en mecánicas modernas que se presentan dentro de los videojuegos, tales como puntos de experiencia, niveles y demás recompensas. También, la aplicación se basa en el juego de rol, dichos roles deben ser escogidos por los propios estudiantes, dentro de los roles están: mago, curandero y guardián; estos roles deben complementarse para generar una sinergia y mejorar la integridad del grupo.

Al igual que en cualquier videojuego -debido a su toque moderno- este se maneja por experiencia (XP), puntos de salud (HP) y cristales, donde la experiencia juega el punto principal en la adquisición de habilidades para aplicar en clase, estos se pueden adquirir, como se muestra en la Figura 1 mediante proezas, conductas o actividades en clase.

Character	Level	Experience Points	Gold Pieces	Crystals	Hearts
Mage	7	9775	280	6	6

Figura 1. Presentación de la adquisición de puntos

Nota: La interfaz se encuentra en inglés debido a que el salón de clases recibe dicha materia.

Como se puede observar en Figura 2, dentro de los comportamientos existe, la cantidad de experiencia, oro que adquiere el estudiante por

cada buen comportamiento, estos sirven para adquirir niveles que desbloquean poderes y oro que dentro de la plataforma permite comprar útiles escolares -solo si se paga la plataforma por parte de la institución-; mientras que en la Figura 3 se mencionan los comportamientos de índole negativa y sus motivos. Cuando el estudiante pierda todos sus corazones, no significa el fin del juego para el estudiante, más bien es considerado como un tiempo para reflexionar sus acciones dentro de clase en la realización de una actividad llamada “promesa” o “compromiso” también conocido como KUDOS, donde el estudiante al completar dicha actividad puede volver al juego mucho más motivado sin la necesidad de sentir que ha fallado frente a sus compañeros.

Negative Behaviors		
Description	Hearts	
Making choices that negatively impact the group	-4	***
Acting impulsively	-3	***
Choosing to be unkind to others	-3	***
Choosing to interact in an unkind or unkind manner	-3	***
Disrupting the classroom	-3	***
Choosing to disagree	-3	***
Quitting without trying	-3	***
Quitting when faced with a problem	-2	***
Don't make client in class work	-1	***

Figura 3. Comportamientos Negativos

Nota: Se visualiza los comportamientos negativos junto a su cantidad de penalización en corazones.

USERS	Behaviors		
Students	+ Add behavior		
Team	Positive Behaviors		
Parents	Description	XP	GP
Co-teachers	Excellent test 10/10	+1000	+15
GAME SETTINGS	Complete Activity (Group)	+500	+15
Behaviors	Complete Activity (Individual)	+250	+15
Powers	Showing self-control	+125	+20
Pledges	Working well with others	+125	+20
Random Events	Making a plan to achieve a goal	+125	+20
Kudos	Considering others when making decisions	+125	+20
ADVANCED	Being kind to others	+125	+20
Game Rules			
Interface			
Classcraft GO			
Import settings			
Active Apps			
Archive			

Figura 2. Interfaz de comportamientos

Nota: Se puede observar distintos comportamientos, además, se agregó el “comportamiento” de excelente nota como plus de esfuerzo

No obstante, durante el proceso de esta investigación la plataforma cerró para dar paso a una privatización para instituciones educativas, sin embargo, se realizó una copia de seguridad de todo el proceso realizado por los estudiantes durante las clases; por este motivo, se tomará la interfaz de la plataforma y se la adaptará en un nuevo formato para su continuidad en las clases, esto con la finalidad de añadir más roles, los cuales estarán basados en los roles del juego de mesa conocido como Calabozos & Dragones -en español- o Dungeons & Dragons -en Inglés-.

Gamificación con Classcraft

Durante el primer trimestre de la Región Costa (Ecuador), tiempo en el que se desarrollaron los primeros pasos y la introducción de la plataforma, la atención de los estudiantes se vio mucho más enfocada en las recompensas que ofrecía la plataforma por subir de nivel, esto debido a que muchos de estos “poderes” favorecían a los estudiantes en lograr tener más tiempo o incluso ser exonerados de alguna actividad o prueba que ellos desearan escoger en ese momento; durante este tiempo, se modificaron los conceptos de ciertos poderes que podrían afectar los modales dentro del salón de clases.

Sin embargo, tiempo después llegó una notificación en la que la plataforma cerraría sus actividades en la fecha del 30 de junio del 2024, por lo tanto, se realizó una copia de seguridad y se la transfirió a un formato Excel donde se encuentran los datos actualizados hasta la fecha, además, se brindó a los estudiantes una ficha donde llevaran el registro de sus poderes, nivel, puntos de experiencia y demás aspectos.

A pesar del cierre de la plataforma principal, se pudo observar una mayor participación por parte de los estudiantes para poder conseguir los poderes y ser capaces de llevar un recorrido más liviano dentro del aula y la materia durante el transcurso del año, por este motivo, su participación en actividades de clases comenzó a ser mucho más activa que a principios del año, ver Figura 4. Por ejemplo, el curso de décimo año empezó a desarrollar actividades con rapidez donde los estudiantes realizaron las actividades propuestas, y provocó que una gran mayoría de estudiantes del curso subiera una gran cantidad de niveles, donde la implementación de Eventos Aleatorios mejoraba mucho la dinámica y proporcionaba una mayor participación.

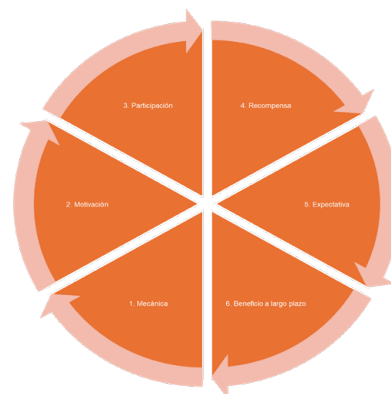


Figura 4. Ciclo de trabajo e interés observado en clase

Nota: Figura realizada por el autor en referencia a las actividades realizadas desde la explicación de la gamificación en clase.

Por esta razón, se considera que al realizar una explicación sobre la mecánica del juego desarrollado en clase -gamificación-, este llega a generar interés y motivación en el alumnado, llegando a producir la participación para obtener la recompensa, esta recompensa genera una expectativa en el estudiante quien quiere llegar a obtener un "poder" que le permita ayudarse según la mecánica explicada.

Dentro de los fundamentos de la gamificación existen las dinámicas, las mecánicas y los componentes, ver Figura 5. Donde las dinámicas son el concepto, la estructura de lo que será el juego. Las mecánicas son los procesos en los que se desarrolla el juego, y los componentes son implementaciones más específicas de las 2 anteriores donde se observan: avatares, insignias, puntos de colección, niveles, equipos, etc. (Werbach & Hunter, 2012)

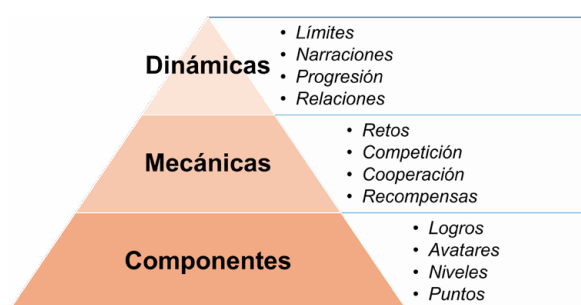


Figura 5. Elementos de la Gamificación

Nota: Figura adaptada de (Werbach & Hunter, 2012)

En otras palabras, contar con elementos que asemejen a juegos actuales que los estudiantes puedan disfrutar en su participación, permite que los estudiantes sientan que lo aprendido en clase es algo más que una rutina, es un reto que deben realizar para lograr y alcanzar sus objetivos, mientras se añaden elementos como: mecánicas, dinámicas y componentes con una sincronía perfecta entre ellos.

Calabozos y Dragones

Cuando hablamos de juegos de rol para grupos sale a relucir Calabozos y Dragones o en inglés Dungeons & Dragons -abreviado como DnD o D&D-. Es un juego de rol de narrativa y combates por turnos donde existen varios actores, sin embargo, los dos principales son: el Dungeon/Game Master -DM/GM- y el(los) jugador(es).

El Dungeon Master es aquel que mueve la narrativa del juego y del mundo en el que se desarrolla la historia, mientras que los jugadores pasan a formar parte del mundo del DM como personajes, tratando de resolver problemas de las personas de la época y vivir aventuras, a la par que interpretan a los mismos, llegando a ser mucho más inmersivo a base de las interacciones entre jugadores y DM; su enfoque llega a ser mucho más narrativo.

Según Gary Gygax (como se citó en Rausch, 2004), los juegos te dan la oportunidad de sobresalir, y si juegas en buena compañía, ni siquiera te importa si pierdes porque disfrutaste de la compañía durante el transcurso del juego.

Gary Gygax creador del juego D&D, explica o da a entender que los juegos dan una oportunidad única no solo de hacer más, sino también de disfrutar con una buena compañía en el transcurso/desarrollo de este juego.

En pocas palabras, al igual que muchos otros juegos, D&D se trata de un juego donde se desarrollan habilidades para resolución de problemas mediante la colaboración y comunicación; se estima que la gente que hace uso o forma parte de este recurso de entretenimiento interactivo llega a ser más creativo que las personas que juegan este modelo en su versión digital, o que las personas que no interpretan algún rol en el juego (Chung, 2013).

Otro aspecto de D&D, es su narrativa colaborativa mediante la interacción de los personajes, recordando que los personajes y jugadores son actores de este mundo creado a partir de las decisiones que se toman dentro del juego, ayudando a mejorar aspectos sociales para un mejor desenvolvimiento en ciertos entornos -en este caso el aula de clase-, ayudando a darle más profundidad a los personajes en base a las relaciones y comunicaciones que logran realizar dentro del juego de rol.

En conclusión, el aspecto narrativo que tiene D&D es fundamental para abrir paso a la creatividad de quienes son participantes dentro de este “mundo narrativo”, tanto para ser utilizado como un recurso educativo para muchas materias en niveles básicos e incluso en la edu-

cación superior, aunque las principales serían: la escritura, las artes plásticas y matemáticas -debido a su interfaz y mecánica de juego-.

Métodos de aprendizaje

Los métodos de aprendizaje son una gran herramienta para enseñar un segundo idioma, ya sea para que la clase tenga diferentes enfoques según los temas a tratar, como también un ambiente de clases interactivo entre profesor y estudiantes.

La gamificación utiliza elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, promueve habilidades críticas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad; facilita la retroalimentación inmediata y el aprendizaje adaptativo, permitiendo a los estudiantes avanzar a su ritmo.

Existen diferentes métodos de aprendizajes para EFL (inglés como lengua extranjera según el MINEDU), como son los métodos audiovisuales, métodos basados en contenido, métodos de inmersión, y enseñanza de lenguaje comunicativo.

Instrucciones Basadas en Contenido

Como mencionan Richards & Rodgers (2001), los métodos basados en contenidos se refieren a un acercamiento a la enseñanza de segundas lenguas en la cual la enseñanza se organiza en torno al contenido o información que los estudiantes vayan adquiriendo. Esto como herramienta y concepto general para comprender su aporte, nos permite tener un mejor manejo de la clase y enfoque de los temas y actividades que se vayan a realizar.

Al integrar las herramientas basadas en contenido con la gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua, podemos crear un ambiente claro e interactivo, incentivando a los estudiantes y consiguiendo un aprendizaje más efectivo a través de contextos desafiantes y dinámico.

Adicionalmente, este método podría tener una mejor aplicación con Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (CLIL), se refiere a donde las materias o parte de ellas son enseñadas a través de una lengua extranjera con un doble enfoque, simulando las clases en la lengua extranjera (Al Amrami, 2019). Así, estos métodos se aplicaron en clases a los cursos con temas como Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística, e Inglés como materia principal.

Método de Inmersión

El método de inmersión es el más adecuado para muchas personas que aprenden un nuevo idioma, ya que muchas veces estar rodeado de cultura, sonidos, palabras, ayuda a que la persona se acostumbre a interactuar y a que tenga que usar el idioma para comunicarse correctamente.

La inmersión debe comenzar en las escuelas en las materias cotidianas enseñadas en el idioma requerido, en este caso inglés, para que los estudiantes tengan una mayor adaptación desde pequeños.

De acuerdo con Chau (2023), las actividades de inmersión ponen a quién aprende un idioma en una situación similar en la que puede poner en práctica sus conocimientos mediante la escucha y lectura activa. Al simular contextos auténticos, las actividades de inmersión fomentan una mayor adaptación al idioma y mejora tanto en confianza según las necesidades individuales de cada alumno.

Método Audio lingual o audiovisual

El método Audio Lingual o audiovisual se usa para mejorar la comunicación como una de las habilidades más importantes al aprender una segunda lengua. Se basa en la práctica e interacción entre profesor estudiante o solo estudiantes, mejorando su expresión verbal y fluidez. Con los diferentes temas tratados en clases podrán adquirir una gran cantidad de vocabulario útil y usarlo en su vida cotidiana.

Como menciona Yunda (2019), el proceso de enseñanza del Método Audio lingüístico implica una extensa experiencia en instrucción oral. Por lo tanto, los estudiantes pueden mejorar su pronunciación y capacidad de hablar. Con esto buscamos junto a la gamificación animar a los estudiantes a participar más y que puedan mejorar su habilidad oral, vocabulario, y pronunciación.

Adicionalmente, los estudiantes tienen muy buena reacción a los métodos de aprendizajes perceptivos, como podría ser el método Audiovisual ya mencionado en la enseñanza de un segundo idioma, que se realiza a través de una manera más interactiva con apoyo visual, facilitando la comprensión del estudiante u oyente.

Como un concepto muy acertado hasta la fecha, las clases a través de videos, presentaciones o herramientas interactivas tienen mejor adaptación a estudiantes de escuela/colegio que las clases tradicionales que podrían llegar más a otras generaciones. La vida moderna en

la enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés brinda una variedad de recursos efectivos, lúdicos e interactivos que generan aprendizaje grupal y autónomo con ambientes llamativos, (Cacuango, 2021).

Metodología

Durante el transcurso del estudio realizado, la información recabada sobre el correcto uso aplicación de la modalidad que ofrece “Classcraft” dentro de clases, representa una ayuda al docente para crear un mejor ambiente de aprendizaje donde los estudiantes aprendan mientras jueguen y se comporten dentro del salón de clase, con la finalidad de aprender haciendo y mejorando su nivel de inglés, mientras llevan una motivación la cual es reducir su carga de trabajo dentro y fuera de clases.

Dentro de la investigación se desarrollaron observaciones enfocadas a la Observación Participativa, Registro de Comportamiento y Análisis de Resultados Académicos, además de encuestas dirigidas hacia el alumnado de Básica Superior durante la impartición de la materia de “English as Foreign Language” de la Unidad Educativa San Josemaría Escrivá; sección que cuenta con una población general de 322 estudiantes dentro del rango de edad entre los 11 a 15 años, sin embargo, la población de esta investigación se estipula en 77 estudiantes pertenecientes al paralelo “D”.

Dentro de las encuestas, se busca conocer el grado de aceptación por parte de los estudiantes sobre las actividades y recompensas presentadas por el docente, esto con la finalidad de tener un conocimiento de qué cambios deberían de aplicarse en caso de no contar con un correspondiente grado de aceptación, además, los resultados presentados dentro de la observaciones serán contrastados con las encuestas mencionadas.

Resultados Observación Participativa

En los cursos, los estudiantes se distribuyen según su nivel de inglés, el cual se determina sobre la base de dos criterios: primero, su desempeño académico del año anterior; segundo, su rendimiento en una prueba de ubicación, cuyo propósito es verificar el nivel de inglés al iniciar el curso y el que se espera alcanzar al finalizar el año. Además, las clases durante el horario escolar tienen una duración de 40 minutos. A lo largo de esta investigación, se ha observado un incremento en la participación estudiantil,

como se evidencia en la Figura 6, que muestra la cantidad de puntos de experiencia obtenidos por los estudiantes, y el nivel alcanzado a través de la participación en actividades de clase.

EXPERIENCE POINTS (XP)	LEVE	EXPERIENCE POIN	LEVE	EXPERIENCE POIN	LEVE
10875	8.25	9050	7.03	23050	16.37
10825	8.22	9200	7.13	21215	15.14
12325	9.22	13150	9.77	19050	13.70
18250	13.17	6975	5.65	17475	12.65
18850	13.57	11400	8.60	16750	12.17
11975	8.98	15025	11.02	16475	11.98
12600	9.40	13225	9.82	16250	11.83
12600	9.40	12125	9.08	15850	11.57
10750	8.17	14250	10.50	14025	10.35
10275	7.85	16475	11.98	13575	10.05
9900	7.60	16075	11.72	13475	9.98
11200	8.47	16725	12.15	12750	9.50
9125	7.08	14150	10.43	12500	9.33
10575	8.05	12225	9.15	12325	9.22
14400	10.60	15675	11.45	12075	9.05
16275	11.85	15850	11.57	11825	8.88
10075	7.72	19775	14.18	11600	8.87
10150	7.77	20975	14.98	11775	8.85
9950	7.63	18600	13.40	11550	8.70
11625	8.75	22100	15.73	11475	8.65
10325	7.88	10475	7.98	10335	7.89
19500	14.00	12275	9.18	10000	7.67
10950	8.30	11000	8.33	9950	7.03
9975	7.65	13965	10.31	8850	6.90
16725	12.15			7025	5.68
10250	7.83			6875	5.58
				6675	5.45

Figura 6. Resultados de la participación en clase

De acuerdo con lo presentado, se puede afirmar que el término “puntos” tiene un rol significativo en la realización de actividades en clase, ya sean individuales o grupales. Muchos estudiantes completan las actividades con el objetivo de obtener un poder que les permita reducir su carga de trabajo. En particular, aquellos estudiantes que anticipan no poder completar la actividad justo a tiempo, utilizan las habilidades del juego para obtener tiempo adicional durante el día de clases y así presentar la actividad. Gabriel G un estudiante, menciona que cuando un tema se le dificulta, incluso con la ayuda del docente, recurre a sus “poderes” para realizar una mejor presentación.

Registro de Comportamientos

En los cursos, los estudiantes han pasado de un comportamiento pasivo y desinteresado a una actitud más activa, mostrando mayor disposición para plantear dudas y participar en actividades de clase. Esto sugiere que, gracias a las dinámicas implementadas, han alcanzado un mejor nivel de comprensión sobre su rol en el aula. En el Gráfico 1 se ilustra el rendimiento de los estudiantes, situándose en un promedio mayores de 7 a 9 niveles de gamificación. En el Gráfico 3 se muestran los aspectos de seguimiento en la gamificación implementada

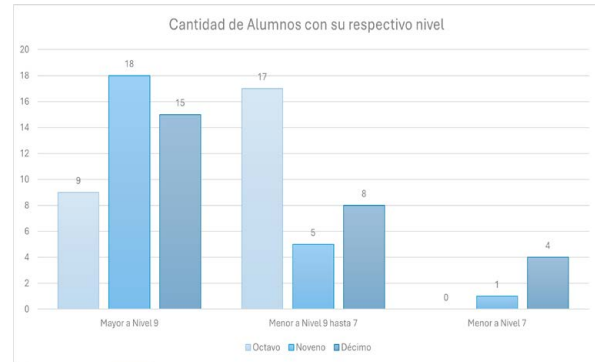


Gráfico 2. Avance de niveles dentro de los 3 cursos

A lo largo de esta investigación, los estudiantes han participado en diversas actividades que les permitieron utilizar sus habilidades adquiridas para cumplir con las tareas e interactuar dentro del aula.

Los comportamientos se comunican a través de la plataforma Idukey, que se considera el medio de comunicación oficial entre docentes, padres de familia y representantes dentro de la institución.

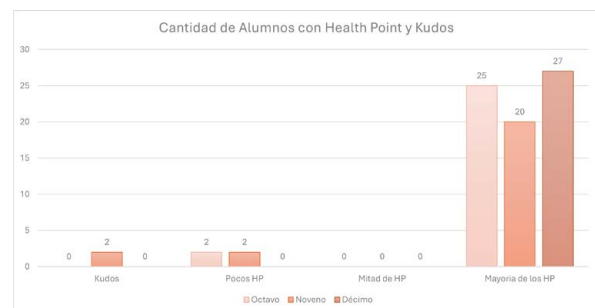


Gráfico 3. Aspectos de seguimiento en la gamificación implementada

Análisis de Resultados Académicos

En el aula, la mayoría de los estudiantes no ha mostrado comportamientos negativos. Aunque algunos inicialmente mostraban cierta resistencia, pronto notaron que sus acciones influían en los comunicados enviados a sus representantes. Gradualmente, estos estudiantes comenzaron a participar más activamente y a mejorar su comportamiento en las actividades de clase, lo cual se ha reflejado en un incremento en su rendimiento académico.

Conclusiones

La combinación de gamificación (Classcraft) y métodos de aprendizaje variados ofrece una plataforma efectiva para la enseñanza del inglés, promoviendo el desarrollo cognitivo y cultural de los estudiantes. Al aplicar la gamificación, se observa un aumento en la motivación y el compromiso estudiantil, facilitando un en-

torno de aprendizaje dinámico y participativo en cada curso donde se aplicaron los métodos mencionados.

Los métodos de aprendizaje, como la instrucción basada en contenido (CBI), el método Audio lingual o Audiovisual, y el método de Inmersión, han sido cruciales en la enseñanza del inglés dentro de asignaturas como Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Educación Cultural y Artística, aplicadas como Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras (CLIL), e inglés como materia principal.

Con lo mencionado, intentando darle un enfoque diferente a diferencia de los métodos tradicionales quedándose obsoletos a través del tiempo, ya que gracias al avance de la tecnología se pueden variar los diferentes métodos y aplicaciones de ellos con el fin de ser innovadores y permitiendo una experiencia de aprendizaje integral, donde los estudiantes no solo adquieren habilidades lingüísticas, sino también conocimientos específicos de otras disciplinas.

A su vez, mejoraron las habilidades de comprensión lectora al centrarse más en el objetivo de conseguir “PUNTOS” o usar los diferentes “PODERES” que proporcionaba la plataforma (Classcraft). Entusiasmado a los estudiantes a querer ser mejores en la materia, prestar más atención, subir sus notas y perder el miedo a la participación en clases sin importar los temas que se presentaran.

Recomendaciones

Al inicio, esta metodología promete mucho al docente para tener un mayor control en la realización de actividades por parte de los estudiantes, sin embargo, un docente que no tiene un conocimiento base sobre “juegos” no le permitiría usar los elementos como se presentan en la Figura 2 con un mejor rendimiento.

Por otra parte, si el docente cuenta con conocimiento base o comprensión para la creación de un juego, su progreso y el de sus estudiantes presenciará una mejora significativa, además, de mejorar de manera activa las habilidades que los estudiantes necesitan desarrollar para el aprendizaje del idioma.

Para finalizar, mientras el docente cuente con una dinámica para trabajar en sus cursos y obtenga con ellos el interés de los estudiantes la gamificación se vera utilizada en gran medida, pues su finalidad dentro del estudio es asignarlo como una metodología para la interacción permita al estudiante desarrollar las habilidades de manera activa, sobre todo en esta era digital.

Logrando grandes cambios en el desempeño de los estudiantes, incremento de su participación, y una gran mejora en sus calificaciones, gracias a la combinación de los métodos adecuados y enfoque claro para la enseñanza de una lengua extranjera, como lo es inglés, a través de las materias mencionadas.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, E., & Ramírez, N. (2022). Impacto del uso de pódcast en las habilidades de fluidez oral y comprensión auditiva en los estudiantes del curso inglés III del programa de LILEI de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (Universidad Nacional Abierta y a Distancia). Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Retrieved from <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52710/EACEVEDO-CAS.pdf?sequence=1%20HYPERLINK%20%20HYPERLINK>
- Al Amrami, M. (2019). Assessing the impact of content-based instruction on learning EFL in an ESP Class. *Journal of Languages for Specific Purposes*.
- Apolo, D. (2022, November 11). EDUCACIÓN 4.0: EMOCIONAR PARA ENSEÑAR Y APRENDER. TEDxUTPL. Retrieved from <https://youtu.be/sMggnTeFYr4>
- Cacuango S. (2021). HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito.
- Castro, N., & Hidalgo, P. (2021). Educación Transmedia: Confinamiento, Aprendizaje y Nuevas Plataformas. *Revista Enfoques de La Comunicación*, 5.
- Chau L.C. (2023). MÉTODOS DE INMERSIÓN PARA LOGRAR LA EFICIENCIA EN EL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE NIVEL UNIVERSITARIO EN CIUDAD DE PANAMÁ. 8-9.
- Chung, T. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 56-71.
- Contreras, J. D., & Orejanera, A. G. (2023). Estrategias Tic para la Enseñanza de Habilidades: Listening y Speaking Estrategias Didácticas Innovadoras Apoyadas en Tic para la Enseñanza de las Habilidades Listening/Speaking del Inglés en el Grado 6to de Educación Básica Secundaria.
- Cuevas, C. A., & Gaitán, J. P. (2021). Smart Lab UAO: Sistema multimedia de simulación de smart city. Universidad Autónoma de Occidente.

- Education First. (2023). Índice EF de nivel de inglés. Retrieved from <http://www.ef.com/epi>
- Flores, G., & Fernández, J. (2021). Gamificación. Los Modelos Pedagógicos En Educación Física: Qué, Cómo, Por Qué y Para Qué.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of learning and Instruction*. San Francisco, CA: John Wiley.
- Llano, J. C., & Esquivel, G. N. (2022). Estrategia Didáctica para la Enseñanza de inglés en Entornos Virtuales. Universidad Politécnica Salesiana.
- Lozano, M. D. (2014). La perspectiva enactivista en educación matemática: todo hacer es conocer. *Educación Matemática*.
- Marczewski, A. (2018). Gamification. *Even Ninja Monkeys Like to Play* (Unicorn Edition). Gamified UK.
- Navarro, C., Pérez-López, I. J., & Femia, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42, 507-516.
- Nikolaeva, S. (2019). The Common European Framework of Reference for Languages: Past, Present and Future. *Advanced Education*, 6(12), 12-20. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.154993>
- Ramos, C., & Río, C. (2018). Gamificación en el aula de Secundaria: Sondeo de la predisposición del alumnado hacia el uso de classcraft. Universidad de la Laguna.
- Rausch, A. (2004, August 15). Gary Gyga Interview - Part I.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). Major language trends in twentieth-century language teaching. *Approaches and Methods in Language Teaching*.
- UNESCO. (2003). La educación en un mundo plurilingüe. - La Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia y La Cultura. Retrieved from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129728_spa
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. University of Pennsylvania.
- Yunda N. (2019). The implementation of audio-lingual method in teaching speaking to the second grade students of SMPN 1 Gadingrejo pringsewu.

