

Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica, Pilar, Paraguay.
ISSN en línea 23005-2599, abril-junio 2024,
Volumen 4, Número 2.

DOI: <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2>

El Papel de la Gamificación en el Compromiso y la Motivación en el Aprendizaje del Inglés

*The Role of Gamification in Engagement and Motivation
in English Learning*

Juan Monroy

Universidad Libre de Colombia. Institución Magdalena Ortega de Nariño, Colombia

Lizeth Currea

Universidad Libre de Colombia. Institución Magdalena Ortega de Nariño, Colombia

Carlos Enrique Carrillo Cruz

Universidad Libre de Colombia, Colombia



E. COUTURE
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO



Estudios y Perspectivas

Revista Científica Multidisciplinar



DOI: <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.188>

El Papel de la Gamificación en el Compromiso y la Motivación en el Aprendizaje del Inglés

Juan Monroy

juan-monroyh@unilibre.edu.co

<https://orcid.org/0009-0002-0150-5425>,

Universidad Libre de Colombia. Institución Magdalena Ortega de Nariño. Colombia

Lizeth Currea

lizethd-curreac@unilibre.edu.co,

<https://orcid.org/0000-0002-7069-978>,

Universidad Libre de Colombia. Institución Magdalena Ortega de Nariño. Colombia

Carlos Enrique Carrillo Cruz

carlosecarrillo@unilibre.edu.co

<https://orcid.org/0000-0002-3278-4845>,

Universidad Libre de Colombia. Colombia

RESUMEN

El presente trabajo busca analizar el impacto de una estrategia pedagógica fundamentada en la gamificación en un grupo de estudiantes de la jornada nocturna de una institución pública en Bogotá, Colombia. En el marco de la investigación se busca adentrarse en los matices del contexto escolar público desde el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La multiplicidad de participantes de la jornada nocturna incluye adultos mayores, educación virtual, y juventudes provenientes de contextos escolares de bajos recursos. Para la consecución de esta investigación se incorpora el modelo taxonómico investigativo de Carrillo (2021). Los instrumentos de investigación obedecen a la investigación de enfoque mixto. Esta propuesta busca fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en un contexto de educación formal diverso.

Palabras clave: *Aprendizaje del inglés, gamificación, motivación*

Recibido: 05-abril-2024 / Aprobado: 10-mayo-2024

The Role of Gamification in Engagement and Motivation in English Learning

ABSTRACT

This article aims to analyze the impact of a pedagogical strategy based on gamification in a group of students from the evening shift of a public institution in Bogotá, Colombia. Within the framework of the research, it seeks to delve into the nuances of the public-school context from the field of teaching English as a foreign language. The multiplicity of participants in the evening shift includes older adults, virtual education, and youth from low-resource school contexts. To achieve this research, Carrillo's investigative taxonomic model (2021) is incorporated. The research instruments adhere to a mixed-methods approach. This proposal seeks to strengthen the teaching and learning processes in a diverse formal education context.

Keywords: *English teaching, gamification, motivation*

O Papel da Gamificação no Envolvimento e Motivação na Aprendizagem do Inglês

RESUMO

Este artigo procura analisar o impacto de uma estratégia pedagógica baseada na gamificação num grupo de alunos do ensino noturno de uma instituição pública em Bogotá, Colômbia. No âmbito da investigação, o objetivo é aprofundar as nuances do contexto da escola pública no domínio do ensino do inglês como língua estrangeira. A multiplicidade de participantes na jornada escolar noturna inclui adultos mais velhos, educação virtual e jovens de contextos escolares de baixa renda. Para a realização desta investigação, incorpora-se o modelo taxonómico de investigação de Carrillo (2021). Os instrumentos de pesquisa são baseados na pesquisa de abordagem mista. Esta proposta busca fortalecer os processos de ensino-aprendizagem em um contexto diversificado de educação formal.

Palavras-chave: *aprendizagem inglês, gamificação, motivação*

INTRODUCCIÓN

La carencia en el dominio del idioma inglés entre los estudiantes de un colegio oficial ubicado en la localidad de Engativá en Bogotá de la jornada nocturna fue el escenario para el ejercicio de práctica profesional desarrollado por los docentes practicantes. A lo largo de tres semestres académicos se evidenció un obstáculo significativo para la completa ejecución de las planeaciones establecidas en el marco de la intervención. Para abordar este desafío de manera innovadora, nuestro proyecto se enfocó en la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica mediante la integración de elementos lúdicos, con los que se buscó incentivar la participación y motivación de los estudiantes, despertando su interés y compromiso al combinar el aprendizaje del inglés con el juego. Esta iniciativa tuvo como objetivo fortalecer habilidades lingüísticas y fomentar competencias esenciales. Por cuanto al introducir estos elementos, se crea un entorno interactivo y atractivo que fomenta la participación activa de los estudiantes. La gamificación les brindó entonces a los participantes la oportunidad de practicar el idioma de manera significativa a través de desafíos, juegos y recompensas, lo que aumenta su motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje, según López et al. (2022). Luego, la gamificación en el ámbito educativo puede servir como una herramienta que proporciona una variedad de entornos de aprendizaje centrados en el usuario, fomentando la autonomía y la flexibilidad en cualquier disciplina. Esta estrategia estimula a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de manera eficaz y a participar de manera constante en actividades más profundas. Al integrar elementos motivadores de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se reconoce el impulso humano de compartir logros como un medio efectivo para motivar a los estudiantes a aprender.

Un aspecto clave de la gamificación es su capacidad para ofrecer retroalimentación inmediata y recompensas tangibles. A medida que los estudiantes alcanzan metas, superan desafíos y adquieren nuevos conocimientos, son recompensados de manera instantánea, lo cual refuerza positivamente su progreso y aumenta su motivación intrínseca. Esta retroalimentación

constante y gratificante fomenta un sentido de logro y contribuye a la construcción de la autoconfianza y la autoestima. (Giró-Miranda, 1998 citado por Rodríguez-Martínez, B., 2021) destaca los juegos educativos como herramientas didácticas efectivas, ya que permiten a los docentes transformar creativamente los contenidos para adaptarlos a los objetivos formativos. Por consiguiente, dentro del currículum de cualquier materia, en este caso la enseñanza del inglés, es posible implementarlo sin limitaciones gracias a su amplitud dentro de los objetivos de la cátedra, como señala Oliva (2017 citado por Rodríguez-Martínez, 2021), resaltando la gamificación como una estrategia metodológica beneficiosa para mejorar la enseñanza y tener un impacto positivo en el logro de objetivos de aprendizaje.

Además, La gamificación permite a los estudiantes correlacionarse, comunicarse e intercambiar conocimientos para el establecimiento de una construcción de saberes más amplios, así como el favorece la participación y socialización con los demás (Greaves & Vlachopoulos, 2023). Es así que la gamificación fomenta la colaboración entre los estudiantes a través de juegos y actividades interactivas, se promueve la participación en equipo, el trabajo en grupo y la resolución de problemas de manera conjunta. Enriqueciendo el proceso de aprendizaje desde el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la comunicación, la cooperación y el liderazgo.

Esta Investigación permitió acercarse al entendimiento de la Gamificación en un contexto educativo de educación media en el que la población vulnerable con alto índice de deserción recibió positivamente la implementación y manifestó una mejora significativa frente al espacio académico de la enseñanza del inglés; por lo que este trabajo podría contribuir a estudiantes en el campo de la educación interesados en trabajar con una jornada nocturna en colegios oficiales mediante el uso de la gamificación.

MÉTODO

Esta investigación de enfoque mixto considera datos obtenidos a través de la exploración de campo; cuya naturaleza es tanto cualitativa como cuantitativa. En miras de abarcar el proceso

de enseñanza del inglés por medio de la gamificación en el ciclo 4, empleado en la jornada nocturna de un colegio oficial ubicado en la localidad de Engativá. Esta orientación brindó la posibilidad de trabajar con una población diversa con dificultades en el proceso de aprendizaje en idioma inglés como lengua extranjera. Con esto en mente y de acuerdo con Creswell, (2013) La recolección de datos puede estar basada en dos formas; cuantitativa donde se obtienen y se pueden estimar o valorar dependiendo de la información recolectada. Considerando que se utilizan datos cualitativos y cuantitativos este método aporta en un panorama más amplio en el recurso de obtención de datos para el proceso investigativo llevado a cabo con los estudiantes, respaldando así las planificaciones llevadas en la institución.

Así mismo, tomando en cuenta a Creswell, (2013) la investigación mixta es un proceso donde la recopilación de datos es importante, tanto el análisis y la organización de los datos es decir la jerarquización además de cuan frecuente se toman los datos. Ya que de esta manera también se puede guiar la investigación y el uso de los mismos datos para aportar al proceso. Sin embargo, se ha de tener en cuenta la orientación de cada una de estas estructuras de recolección de datos ya que de esta manera se consolidará el tratamiento de la información almacenada frente al análisis de la muestra poblacional.

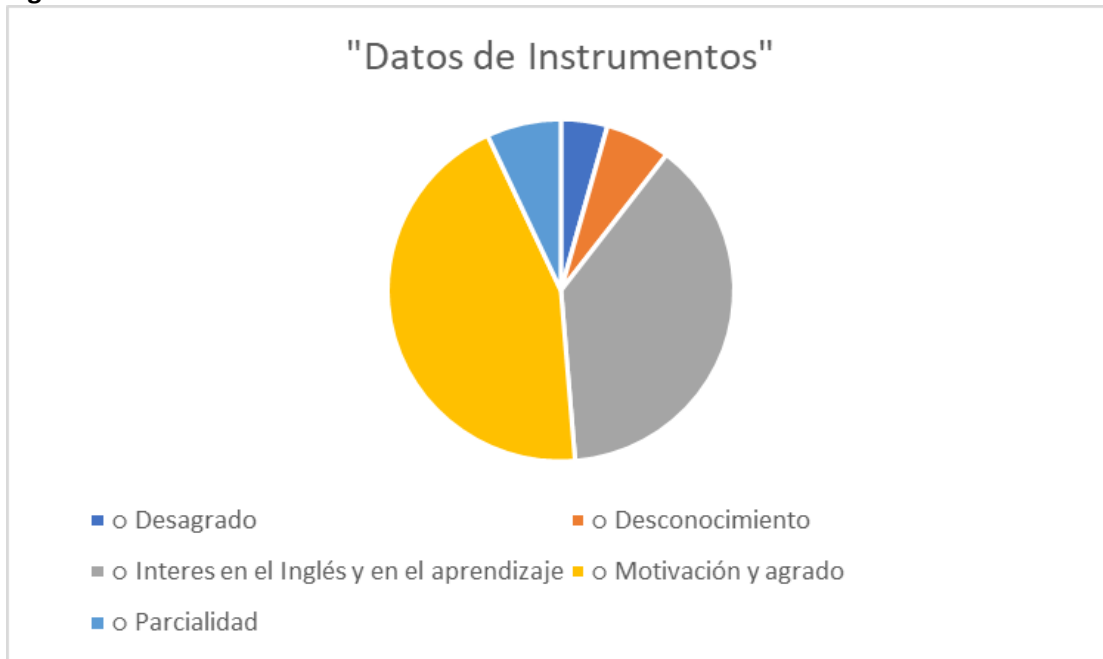
Esta investigación se fundamentó en un modelo de investigación-acción dirigido hacia la problemática del aprendizaje de inglés como lengua extranjera especialmente en los estudiantes con bajo nivel. Según señala Creswell, (2013) la investigación acción es un modelo que permite identificar problemas específicos en el aula a lo largo del proceso de aprendizaje propiciando recursos para resolverlos mediante la práctica. Se destaca de este modelo en el ejercicio la contribución para guiar la modificación de los recursos educativos con respecto al proceso de formación dado que de esta manera se pudo solventar y sobre todo ayudar en la mejora personal de adquisición en las habilidades lingüísticas en el inglés por parte de los estudiantes. El proceso de investigación-acción, según lo planteado por Creswell, (2013) es una estructura y proceso organizado en el cual los docentes ponen en práctica en el mundo académico, donde

también intervienen otros como lo son los estudiantes. Proceso en el que se obtienen datos para la mejora en la enseñanza analizando las dificultades con el propósito de la mejora en el desarrollo educativo de los educandos. Subrayando así que la investigación acción es un enfoque integral y participativo resaltando la labor docente además de la retroalimentación como herramienta fundamental para superar desafíos

En término de los instrumentos aplicados para la recolección de datos en esta investigación se emplearon diarios de campo, entrevista a profesores y encuestas a estudiantes. La encuesta se llevó a cabo alrededor de 30 estudiantes del ciclo 4 de un colegio público. La encuesta estuvo diseñada con 5 preguntas involucrando preguntas abiertas y cerradas que propenden a determinar la apreciación de los estudiantes sobre la motivación, así como los sentimientos emergentes que les generaba el utilizar juegos durante las clases en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Para López-Roldán & Fachelli, (2015) la encuesta es un instrumento que permite la recolección y análisis de datos, orientándose en un fin donde las personas encuestadas son la figura principal. Sobre todo, es utilizada para investigar la manera social y personal de sucesos que se llevaron a cabo en el pasado dando la oportunidad de profundizar en la relaciones interpersonales y su influencia en las comunicaciones sociales. Esta técnica, destaca la importancia de la encuesta como una herramienta valiosa para sondear la vida social, enfocada a facilitar la información del punto

de vista de los estudiantes además de sus experiencias. Así mismo, aporta a la comprensión de manera amplia la dinámica social con respecto al aprendizaje en el inglés y su motivación hacia esta lengua.

Figura 1.Datos de entrevista



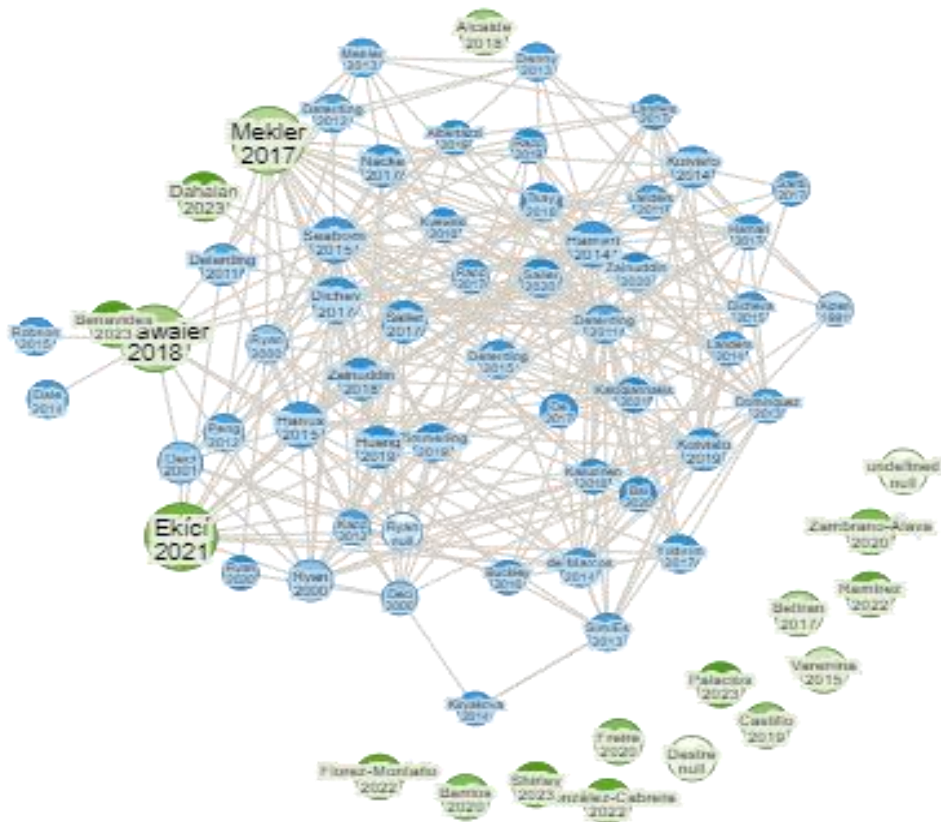
Los resultados obtenidos a través del análisis cualitativo revelan que la categoría A, que representa la motivación o el agrado, exhibe un mayor índice de presencia en comparación con las categorías B y C. Mientras que la categoría B se limita a un 5%, lo que indica desagrado, la categoría C explora los aspectos secundarios emergentes, como el interés o el desconocimiento. Estos hallazgos sugieren que la motivación y el agrado son elementos significativos en el contexto estudiado, mientras que el desagrado y los aspectos secundarios también desempeñan roles importantes, aunque con menor incidencia. Este análisis cualitativo proporciona una visión detallada de las percepciones y actitudes que pueden influir en el objeto de estudio.

De igual forma, se realizó una entrevista a la docente de Inglés de la institución en la cuál se realizaron 5 preguntas relacionadas con la gamificación, la cuál fue la estrategia didáctica escogida con respecto a la enseñanza del inglés. Tras la realización de la misma se obtienen datos relevantes que dan cuenta de la satisfacción personal y profesional manifestada a lo largo del proceso, así como las notables mejoras por parte de los estudiantes en este idioma. Taguenca & Vega (2012) indican que las entrevistas abiertas y semi directivas son frecuentemente utilizadas para obtener información durante periodos de investigación dando

la posibilidad de comprender la interpretación y análisis de la docente respecto a las prácticas llevadas sobre todo sobre su opinión al grupo estudiado. La realización de la entrevista a la en relación con la gamificación exhibe una perspectiva valorativa en la cual se pretende validar el procesos evaluativo buscando así una retroalimentación sobre el impacto de esta metodología en el aula. En este sentido, no se pretende limitar las respuestas dando así la oportunidad de una mejora, adaptando en la medida de lo posible los escenarios del contexto educativo del aula. Luego, los diarios de campo como herramienta útil en investigaciones sobre la enseñanza, se utilizaron en las clases de inglés como lengua extranjera. Los diarios son un instrumento de investigación importante en la enseñanza desde el aspecto cualitativo permitiendo la aproximación durante y después del proceso investigativo. Así mismo, dan la posibilidad de ser interpretados, conocer las creencias, percepciones y el desarrollo profesional (Zabala, 2011). Por ello, la disposición de los datos de manera detallada permiten demostrar porcentajes significativos con compromiso de enseñanza y desarrollo docente. Además, este método de recopilación de datos ha demostrado contextualizar las experiencia de los estudiantes permitiendo comprender los factores que influyen en la motivación de los educando y su desempeño mediante el aprendizaje del inglés.

Tras la finalización de los registros mediante diarios de campo se pudo concluir que el método mixto suministro un proceso integral del proceso en el aprendizaje del inglés mediante la gamificación. En cuanto los resultados en cuanto y la entrevista revelaron importantes impresiones sobre la efectividad de esta metodología, demostrando la mejora en los estudiantes. En esta investigación se resaltan las diferentes maneras de recolección de datos con el objetivo de mejorar las intervenciones en el aula, ayudando en las necesidades de los participantes en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Figura 2. Datos similitud “Research Rabbit”



La anterior gráfica es un diagrama de pensamiento complejo mediante el cual se hace una compilación de sujetos relacionados a la gamificación, reuniendo datos que proporcionaron guía y conceptualización a la investigación de la misma. En el contexto de la investigación relacionada a la gamificación, es relevante mencionar que se han observado correlaciones en 20 de 60 trabajos desde el 2018 hasta el 2023. Estas correlaciones pueden ser representadas visualmente en un diagrama de dispersión para identificar patrones o relaciones entre los datos recopilados. Los diagramas de barras son útiles para representar categorías y sus frecuencias o porcentajes, lo que puede ser relevante para la compilación de datos relacionados a la gamificación. Se utiliza para documentar, estudiar, planificar, mejorar y comunicar procesos complejos en diagramas claros y fáciles de comprender. Estos diagramas pueden ser útiles para planificar estrategias de investigación, comprender la naturaleza de un fenómeno desde su estado del arte.

DISCUSIÓN

La enseñanza del inglés a través de juegos y gamificación ofrece numerosos beneficios para los estudiantes. Según (Zepeda-Hernández et al., 2016) y Mogrovejo et al. (2019), estas metodologías activas no solo aumentan la motivación y la conciencia del idioma de los estudiantes, sino que también proporcionan variedad de contenidos, contextos y métodos pedagógicos. El uso de recursos tecnológicos desde el juego, como afirman Mogrovejo et al. (2019), mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes. Además, las TIC hacen que el entorno de enseñanza del inglés sea interactivo, flexible y centrado en el estudiante, brindando oportunidades de aprendizaje fuera del aula y fomentando la autonomía de los estudiantes.

Esta investigación comprende el análisis del fenómeno de la enseñanza del inglés como lengua extranjera desde una experiencia de docentes en formación y la incorporación de actividades gamificadas para incentivar un grupo poblacional en riesgo. En el ámbito educativo, la gamificación muestra resultados positivos al motivar a los estudiantes en la realización de actividades y objetivos pedagógicos a través de experiencias lúdicas (Hamari et al., 2014). La gamificación ha demostrado tener una buena acogida como estrategia para motivar a los estudiantes, permitiendo la adaptación y desarrollo de las actividades para crear ambientes positivos. Este enfoque se centra en la recopilación continua de información proporcionada por los estudiantes, constituyendo una evaluación formativa que actualmente se orienta hacia evaluar para el aprendizaje (Belmonte et al., 2016), destacando la importancia de que la evaluación contribuya al desarrollo del alumno. Considerando la evaluación como un utensilio eficaz que permite no solo evaluar el rendimiento sino también en el cumplimiento de los objetivos en medio del aprendizaje y la mejora de habilidades, destrezas y capacidades. Así mismo, el proceso tuvo el permiso de la institución educativa como de los estudiantes protegiendo los principios éticos e información de los participantes.

En definitiva, el objetivo de la investigación es demostrar los beneficios de la enseñanza del inglés por medio de la gamificación, como proceso motivacional y de compromiso por parte de

los estudiantes, transformando los procesos del aula, la autonomía y necesidades de los participantes, para construir futuras investigaciones dirigidas hacia el desarrollo de nuevas habilidades educativas y del aprendizaje. De esta forma la gamificación según Lezama, C. R. Q. (2023), es una metodología que incorpora un ambiente divertido, que promueve la participación y el lenguaje que elude la monotonía y garantiza la motivación por medio del uso didáctico de recursos para la enseñanza del inglés teniendo en cuenta los objetivos proyectados.

CONCLUSIÓN

Este estudio destaca cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de una institución educativa nocturna en Bogotá. Durante tres semestres académicos, la implementación de la gamificación demostró ser una herramienta innovadora y motivadora para abordar la carencia en el dominio del idioma inglés entre los estudiantes.

A través de una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos para recopilar datos, se encontró que la gamificación fortaleció las habilidades lingüísticas y competencias esenciales de los estudiantes. Además, promovió la interacción, colaboración y motivación interna. La gamificación proporcionó una retroalimentación constante y gratificante que contribuyó de forma significativa a construir la autoconfianza y la autoestima de los estudiantes.

La importancia de considerar estrategias innovadoras y motivadoras en entornos educativos desafiantes, como el de una jornada nocturna en un colegio oficial, para promover el éxito académico y personal de los estudiantes es destacada por este estudio. La gamificación permite adaptar y desarrollar actividades centradas en el estudiante, creando entornos educativos positivos que facilitan un aprendizaje significativo y comprometido.

En conclusión, al incorporar la gamificación en el proceso educativo puede beneficiar el desarrollo del idioma inglés de los estudiantes y también mejorar sus habilidades sociales y emocionales. Este estudio establece una base firme para investigaciones posteriores y resalta la importancia de continuar explorando estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la

calidad de enseñanza y aprendizaje en diferentes contextos educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta-Medina, J., Torres-Barreto, M., Alvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. (2020).

Gamificación en el ámbito educativo: un análisis bibliométrico. I+d Revista De Investigaciones, 28-36. <https://doi.org/10.33304/revinv.v15n1-2020003>

Mogrovejo, D. E., Realpe, D. M., & Molina, E. J. M. (2019). Integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 35(89), 47-60.

Belmonte, J., Moreno, J.R., Vielma, E., & Bermúdez, C. (2016). Evaluación formativa y gamificación: estrategia para la potenciación del cálculo integral. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(1), 1-13.

Carrillo Cruz, C. E. (2021). *Modelo taxonómico abreviado creado para ayudar a los investigadores a desarrollar una lógica consecutiva frente al establecimiento de los objetivos*. [Presentación]. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://es.slideshare.net/CarlosEnriqueCarrill3/modelo-taxonmico-abreviadopdf>

Creswell, J.W. (2012) (PDF) educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research, 6th edition. https://www.researchgate.net/publication/324451568_Educational_Research_Planning_Conducting_and_Evaluating_Quantitative_and_Qualitative_Research_6th_Edition

Greaves, R., & Vlachopoulos, D. (2023). *The Use of Gamification as a Vehicle for Pedagogic Sharing and Teachers' Professional Development*. RIED. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 26(1), 245–264. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34026>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS '14)* (pp. 3025-3034). IEEE.

- Lezama, C. R. Q. (2023). Factores afectivos y la producción oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera: alcances y limitaciones para un aprendizaje eficaz. *Fronteras en Ciencias De La Educación*, 2(1), 1-19. <https://doi.org/10.58283/fce.v2i1.121>
- López-Martínez, A., Meroño, L., Cánovas-López, M., García-de-Alcaraz, A., & Martínez-Aranda, L. M. (2022). *Using Gamified Strategies in Higher Education: Relationship between Intrinsic Motivation and Contextual Variables*. *Sustainability*, 14(17), 11014. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su141711014>
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA*. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa_a2016_cap2-3.pdf
- Mogrovejo, Angel B., Mamani, Grover, & Tipo, Mari L.. (2019). Game and Simulation of Television Contest Programs as a Didactic Technique to Improve the Learning of English Vocabulary in Spanish-Speaking Students. *Información tecnológica*, 30(1), 225-236. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100225>
- Taguena. J & Vega. M. (2012). Técnicas de Investigación Social Las Entrevistas Abiertas y Semidirectivas. *Nueva Época*, 1(1), 1870–7289. https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/productos/7465/tecnicas_de_investigacion_social- las_entrevistas_abiertas_y_semirectivas.pdf
- Vandeveldel, S., Keer, H., & Rosseel, Y. (2013). *Measuring the complexity of upper primary school children's self-regulated learning: a multi-component approach*. *Contemporary Educational Psychology*, 38(4), 407-425. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2013.09.002>
- Zabala, M. Á. (2011). *Diarios de clase, un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. <https://ariselortega.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/6-diarios-de-clase-zabalza.pdf>
- Zepeda - Hernández, S., Abascal - Mena, R., & López - Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Ra Ximhai, 12(6),315-325.[fecha de Consulta 15 de Abril de 2024]. ISSN: 1665-0441. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López, E. (2016). Integración de juegos educativos al salón de clases. Revista Ra Ximhai, 12(3), 101-115.