

**IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
DE LAS LENGUAS EN EDUCACIÓN BÁSICA DESDE UN CONTEXTO VIRTUAL**

**BALLESTEROS VELASQUEZ CLAUDIA BIBIANA
CARDENAS MORA YOLANDA
FAJARDO SANTACRUZ DIANA ALEJANDRA**

**DOCENTE TUTOR:
ANDRES FELIPE CASTAÑEDA**

**UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI
DIPLOMADO EN PEDAGOGÍAS Y DIDÁCTICAS CONTEMPORÁNEAS
JULIO 2021**

IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS LENGUAS EN EDUCACIÓN BÁSICA DESDE UN CONTEXTO VIRTUAL

Resumen

En el presente texto se analizará cómo en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras en la educación básica en la situación actual del siglo XXI, la gamificación se constituye como un elemento fundamental para alcanzar los objetivos académicos y formativos. La gamificación, es un término que hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a actividades de cualquier índole, esta permite un contexto pedagógico, lúdico y dinámico que conlleven a aprendizajes autónomos. De igual forma, considerando los procesos de transformación educativos y sociales que han surgido, se considera importante implementar estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje, debido a que la virtualidad ha dado pie a nuevas limitaciones y barreras dentro del aula, independientemente de la asignatura dictada en esta nueva era. La gamificación ha demostrado ser entonces, una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la virtualidad ya que promueve, la motivación y permite un aprendizaje significativo.

Palabras clave: gamificación; lenguas extranjeras; virtualidad; pedagogía

Introducción

La virtualidad se ha convertido en una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la actualidad. Sin embargo, a pesar de que ha brindado ventajas significativas para continuar con el proceso académico, también ha significado un reto por las múltiples limitaciones que tanto docentes como estudiantes han enfrentado. Por lo que, se ha hecho necesario la implementación de nuevas estrategias y metodologías en la enseñanza de lenguas extranjeras. Una de las herramientas que se ha hecho notoria, es la gamificación como estrategia de aprendizaje, ya que permite una mayor participación, motivación e interacción de los estudiantes. Si bien es cierto, que la gamificación no se limita a la virtualidad, sino que puede ser empleada en múltiples ámbitos y contextos, de manera presencial, este texto se enfocará en la importancia de su uso en un ámbito educativo virtual.

Por lo tanto, se abordará el presente texto, desde un enfoque deductivo, en el que se desarrollará el concepto de la Gamificación, su historia, características, su impacto en el ámbito educativo, en la enseñanza de las lenguas extranjeras y por último, su implementación en el sistema educativo Colombiano. Con el objetivo de realizar una reflexión pedagógica en cuanto a la implementación de estrategias educativas, como la gamificación, dentro de la virtualidad, que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la educación básica.

GAMIFICACIÓN

La historia de la gamificación

El concepto de gamificación empezó hace más de 100 años, cuando compañías de marketing querían captar clientes nuevos y mantener clientes existentes por medio de sistemas de recompensas. Todo empezó en 1896, con una compañía llamada S & H GREEN STAMPS, que empezó a vender unas estampillas para recompensar a sus clientes frecuentes (Smith, 2014). De igual forma, la gamificación dentro de sus características se compone por un sistema de recompensas y castigos, y tiene sus raíces en contextos militares, ya que dentro del ejército y otras instituciones armadas usan paradigmas basados en sistemas de rangos para escalar y de castigos para asegurar la realización de las tareas establecidas. (Bilgins, 2020)

Casi 100 años después se creó el primer juego mundial virtual de multi usuarios en la Universidad de Essex, Inglaterra que ayudó a empezar la caracterización de la gamificación . En 1980, Thomas Malone publicó *“What makes things fun to learn: a study of intrinsically motivating computer games”* lo que despertó curiosidades sobre utilizar el juego en la educación. En los años 80’s, el concepto de recompensa obtuvo fuerza en el campo de marketing con compañías que, como estrategia de marketing, crearon sistemas de recompensas y bonos para sus clientes de frecuencia, esto con el propósito de aumentar ventas y no perder clientes; dentro de estas compañías estaban *American Airlines* y *Holiday Inn* (Smith, 2014).

Posteriormente, en 1990 con el lanzamiento del Nintendo, surge una nueva ola de “gamers”, que son personas que activamente participan de juegos, lo que permitió que el mundo de “Gaming” tomará un nuevo auge. En el 2002 se empiezan a conectar la industria de juegos con industrias de entretenimiento, salud y educación. La primera introducción de la

gamificación en la educación fue en el año 2006, cuando la escuela Quest to Learn en Nueva York, permitió que una clase de sexto grado tuviera clases en un ambiente gamificado. Nick Pelling, un programador informático británico en el 2003 crea el concepto de gamificación, el cual se populariza en el 2010 cuando se realiza la primera cumbre de gamificación en San Francisco, California (Smith, 2014).

Gamificación: Concepto y características.

Borrás (2015) citando a (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012) plantea que, el proceso de gamificación es el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son necesariamente lúdicos, para involucrar a las personas y resolver problemas. Por lo que, cada vez es más evidente en diferentes contextos y espacios de la vida cotidiana, como educativos, empresariales, gestionales y entre otros. Señalado también por Ortiz et al. (2016), como “un factor fundamental para aumentar la motivación , es decir despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva”.

Siendo la gamificación una herramienta fundamental y moderna que se busca implementar para el aprovechamiento y no solo por diversión , la podríamos considerar como sinónimo de un estímulo atractivo y diferente para lograr diferentes resultados. También como lo señala el autor KAPP (2012), el cual añade que “ gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores”. Ya que los juegos tienen un gran poder, como generar adicción, que las personas disfruten y también obtengan puntos o recompensas por realizar una acción determinada . (Borrás,2015)

Además de llamar la atención o buscar innovar, uno de los objetivos de la gamificación es desarrollar diferentes habilidades y comportamientos (Burke 2012) ; con el fin de estimular y promover la competencia y la interacción entre los participantes (KAPP, 2012, 2016). Siendo así, una propuesta innovadora ; entre sus características se resalta la importancia para transformar o mejorar procesos monótonos y/o metodologías tradicionales. Por ejemplo en un ámbito empresarial es vista como impulsora del engagement, ya que las organizaciones usan esta técnica con el fin de potenciar el compromiso de empleados y clientes, desde la innovación, marketing, gestión del talento y el aprendizaje. (VALDERRAMA, 2015).

Por otro lado, para lograr una actividad gamificada es necesaria la interacción de tres elementos fundamentales: las dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas hacen referencia a la estructura implícita del juego, las mecánicas son los procesos que conlleva el desarrollo del juego, y los componentes las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas. Por ejemplo: avatares, insignias, puntos, colecciones, niveles, equipos, entre otros.

Gamificación y educación

La virtualidad ha significado cambios y transformaciones en la educación, las herramientas y estrategias con propósitos pedagógicos han evolucionado, por lo que el uso de plataformas y juegos se han vuelto parte de la cotidianidad de los docentes y estudiantes. Es por esto que, actualmente a través de la gamificación, se puede evidenciar el aumento de conocimientos y capacidades en los estudiantes, y no solo conocimientos relacionados a la tecnología, sino múltiples aprendizajes se han generado, por lo cual es importante analizar cómo se puede seguir explorando la gamificación incluso cuando se retornen a las aulas.

Debido a los cambios presentados en el ámbito educativo, no es posible retornar a lo tradicional, a los métodos de enseñanza, herramientas y estrategias anteriormente empleadas, si no que se deben hacer transformaciones para lograr enseñar para el hoy. Es por esto que, los videojuegos pueden ser considerados elementos activos de formación, por los cuales se reemplazan muchos materiales de estudio y son capaces, de forma rápida, ligera y divertida transmitir conocimiento. (Contreras y Eguía, 2016).

Los docentes tienen ahora, el reto de innovar en sus metodologías, buscar alternativas y estrategias para aumentar la motivación y compromiso en los estudiantes, proporcionándoles herramientas y recursos que favorezcan aprendizajes autónomos y significativos. Ha quedado constancia de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase, Ortiz et al (2018).

Durante los últimos años se ha evidenciado la interesante conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. Por lo que, como lo afirma Contreras (2016), la gamificación provee distintos elementos importantes en el proceso educativo, mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales, la motivación hacia el aprendizaje, una mejora en la

atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica. Con lo cual se evidencian los múltiples beneficios de su implementación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La Gamificación en la enseñanza de Lenguas Extranjeras en la educación básica.

En el mundo actual y gracias al sistema educativo Colombiano que impulsa un aprendizaje por competencias, se ha vuelto necesario e indispensable aprender una segunda lengua. Debido a la necesidad que ha surgido, los docentes de lenguas extranjeras deben prepararse y transformarse para poder brindar una enseñanza de alta calidad a los diferentes estudiantes en contextos virtuales y físicos. Por lo que, la gamificación ha tomado un rol muy importante en la enseñanza de lenguas extranjeras. Considerando que el sistema educativo Colombiano aún no se ha adaptado a las necesidades de los estudiantes de la educación básica del presente, que son “Digital Natives”, personas que nacen con habilidades innatas para la tecnología, como los clasifica Prensky (2001), la gamificación ha facilitado el aprendizaje de idiomas en esta generación ya que este tipo de estudiante procesa la información de forma diferente. (Figuroa, 2015).

La gamificación como ya se ha mencionado anteriormente se basa en usar conceptos y contenidos de los juegos en contextos diferentes como lo es la educación, dentro de las características fundamentales de la gamificación está tener premios, logros, retos, motivación, narraciones y castigo (Bilgins, 2020). Estas características son importantes ya que para la enseñanza de cualquier idioma se necesita de algo fundamental como lo resalta Figuroa (2015) de Werbach y Hunter (2012) que es la motivación tanto extrínseca como intrínseca.

La gamificación facilita un ambiente cómodo y relajado para que el estudiante pueda adquirir el nuevo idioma. Como Brown (2012) citado por Figuroa (2015) lo resalta, ese ambiente tiene que cumplir con las siguientes características: Respuesta Física total, aprendizaje cooperativo, diarios de diálogo, y andamiaje. La respuesta Física total descrita por Figuroa (2015) son periodos de silencio donde el profesor no tiene que obligatoriamente hablar, pero sí brindarle al estudiante un aporte visual o de otra forma para que este comprenda. El aprendizaje cooperativo es una estrategia donde se implementa la formación de trabajo en equipo para alcanzar una interacción positiva; Los diarios de diálogo son una herramienta para impulsar y motivar la escritura creativa y reflexiva entre el estudiante y sus compañeros

o docentes; y el andamiaje es un enfoque educativo cuyo principio es llevar a los estudiantes a un aprendizaje pleno de forma gradual y con apoyo simultáneo (Figueroa, 2015).

Por medio de la gamificación se puede lograr cumplir la mayoría de estas características para motivar al estudiante aplicando los mismos elementos del juego. Por ejemplo, la respuesta física total se puede ver en la gamificación, ya que por medio de elementos gráficos los estudiantes pueden ir haciendo relaciones entre el material y su conocimiento previo. De igual forma se ve incorporado el aprendizaje cooperativo, por medio de narraciones, investigaciones o actividades que involucren a más de dos personas. El enfoque de andamiaje se puede implementar en la gamificación, por medio de actividades de apoyo que el docente escoja para fortalecer y guiar a sus estudiantes. Estos son unos pocos ejemplos de cómo la gamificación puede facilitar el aprendizaje de lenguas extranjeras colocando un gran enfoque en la motivación e interacción, que sin duda alguna son elementos esenciales para el aprendizaje de un nuevo idioma.

Basándonos un poco en la experiencia docente, resulta enriquecedor y eficaz usar la gamificación como estrategia educativa o elemento motivador para las clases de Inglés, se ha notado una gran diferencia en la actitud de los estudiantes a la hora de ingresar a sus clases y también en la manera que adquieren el conocimiento. Un ejemplo de la implementación de la gamificación en el aula virtual es el uso de la página interactiva ‘Kahoot’, donde los estudiantes encuentran atractivo jugar en esta plataforma, puesto que, es divertido para ellos demostrar sus conocimientos por medio de una competencia con sus compañeros, así mismo la rapidez los motiva a estar atentos a la actividad y por la manera en la que están diseñado los puntajes. De igual forma, al final cuando se arrojan los resultados, la mayoría de los estudiantes expresan sus dudas y preguntas que surgen sobre el tema o sobre el vocabulario ,permitiendo que indaguen sobre la respuesta correcta y promoviendo la retroalimentación.

De acuerdo, a una investigación llamada “Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras” realizada por Beatriz Chaves Yuste, la cual por medio de una revisión bibliográfica investiga sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras realizada desde el 2015 hasta la actualidad, se pudo observar, como la metodología didáctica de gamificar en ámbitos mayoritariamente virtuales, se obtuvieron resultados positivos.

Como lo afirma la autora Chaves “Las experiencias gamificadas analizadas muestran que los participantes se han implicado más en el aprendizaje de lenguas extranjeras, con una actitud más positiva, colaborativa, participativa y responsable. El elemento del disfrute y el ambiente relajado ha propiciado unas sesiones más distendidas donde se ha reducido el estrés, la ansiedad y el miedo a cometer errores. Ha fomentado la interdependencia positiva y la interacción estimuladora del aprendizaje cooperativo, colaborativo y competitivo. Los resultados académicos y el nivel de competencia lingüística han mejorado significativamente tras implantar prácticas de gamificación”. (Chaves, 2019)

Gamificación en la educación básica en Colombia

En Colombia, la gamificación se ha convertido en un término de gran relevancia en el ámbito educativo como se ha mencionado anteriormente, en especial en la educación básica. Con la llegada de la virtualidad en la educación, el país se ha visto en la tarea de encontrar estrategias, herramientas y apoyos para lograr continuar con el servicio educativo en las escuelas mediado por las nuevas tecnologías.

El Ministerio de Educación ha catalogado la gamificación como una “innovadora herramienta tecnológica que permite a través de videojuegos, mejorar las prácticas pedagógicas en el aula de clase”, por lo que ha brindado desde el año 2018, múltiples talleres de gamificación a docentes de Instituciones educativas, con el fin de que se puedan transformar gradualmente las aulas de clases, en espacios de innovación y creatividad, lo que se ha podido aplicar en mayor medida con la llegada de la virtualidad a las aulas de clases.

Dichos talleres de gamificación con fines pedagógicos, se han brindado gracias a un importante evento organizado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, llamado Colombia 4.0. Es el evento de contenidos digitales más importante en el país, en el cual se exponen tendencias y experiencias digitales con fines de entretenimiento y de educación, y se promueve la implementación de la gamificación en los procesos educativos.

De igual manera, el Ministerio de Educación, en busca de recursos educativos virtuales para docentes, estudiantes y padres de Familia, creó en el año 2020 una estrategia educativa llamada “Aprender digital: Contenido para todos”, la cual, según afirma el Ministerio “es una estrategia interinstitucional que reúne en una misma plataforma contenidos educativos

digitales de todas las áreas del conocimiento para estudiantes de los grados escolares” Los estudiantes y docentes podrán encontrar adicionalmente una selección de plataformas, apps, videojuegos educativos, y cursos virtuales abiertos, de manera gratuita para todos.

Dicha estrategia educativa digital, como otros juegos y plataformas creadas por el Ministerio de Educación, incentivan el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje, los cuales denominan recursos complementarios de aprendizaje. A través de estos espacios, también se ofrece de forma dinámica y lúdica El Programa Nacional de Bilingüismo, con el cual se busca por medio de recursos interactivos, juegos y libros online que los estudiantes sean ciudadanos globales a través de las lenguas extranjeras, trabajando las diferentes competencias, asociándose con el uso de las herramientas virtuales.

Con ello, se puede destacar el rol que ha obtenido la gamificación en el campo educativo desde los niveles más básicos, ya que se pueden evidenciar importantes resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Contreras (2016) afirma, “Los seres humanos han estado jugando y aprendiendo de los juegos desde el inicio de la humanidad y no podemos olvidar que en su esencia más básica, nos ayudan a compartir y comunicar lo que somos”, por lo que es importante incentivar el uso de la gamificación tanto en espacios virtuales como físicos, desde la educación básica para alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados.

CONCLUSIONES

Para concluir, se puede afirmar que la gamificación implementada en la educación de hoy, en un ámbito virtual, en especial en la educación básica, conlleva a importantes resultados en el proceso del aprendizaje de los estudiantes. Esto debido a que es una importante estrategia que vincula los juegos y el aprendizaje, promueve la interacción y motivación en los estudiantes, lo cual permite un proceso de aprendizaje exitoso y conlleva por ende, a aprendizajes significativos.

Como docentes es necesario poder adaptarnos a las necesidades revolucionarias que surgen dentro del aula para poder encontrar y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras y eficaces, que permitan a los estudiantes adquirir el conocimiento de forma idónea y sutil. Por ende, la gamificación se considera una herramienta fundamental y ejemplar dentro del proceso de enseñanza en la virtualidad, ya que permite un mayor compromiso e interacción de los alumnos con la actividad, la materia y sobre todo con la lengua que se quiere adquirir.

REFERENCIAS

- Bilgins, E. (2020). A brief overview on gamification history. Researchgate.
https://www.researchgate.net/publication/339594255_A_Brief_Overview_on_Gamification_History
- Borras, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid.
- Brown, H. (1994). Principles of Language Learning and Teaching (3rd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall
- BURKE, B. (2012) Gamification 2020: what is the future of gamification? Stanford: Gartner.
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en las aulas universitarias. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Contreras-Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), pp. 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Figuroa Florez, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 1–23. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- KAPP, K. (2012) Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, Reino Unido, v. 66, n. 6, p. 64-68.
- KAPP, K. (2016) Integrated learning for ERP success: a learning requirements planning approach. CRC Press.
- Ortiz, A., Jordan, J., Agredal, M., Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Scielo Brasil*.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Smith, F. D. (2014). A Brief History of Gamification [#Infographic]. Technology Solutions That Drive Education.

<https://edtechmagazine.com/higher/article/2014/07/brief-history-gamification-infographic>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think

differently? *On the Horizon*, 9(6), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>

VALDERRAMA, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, Madrid, n. 295, p. 73-78.