



La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras

Gamification as a didactic resource in foreign language learning

Dany Andrey Latorre Méndez¹ (dlatorre@uan.edu.co) (<https://orcid.org/0000-0003-2735-0353>)

José Marín Juanías² (jomarin40@uan.edu.co) (<https://orcid.org/0000-0001-6597-0241>)

Resumen

En el presente artículo se realiza un estudio epistémico sobre el papel de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Para ello, se examinan las principales definiciones de gamificación, su origen, sus aportes en el área de educación y cómo ella influye en la motivación. Asimismo, a partir de la literatura revisada se presentan algunas sugerencias para su implementación en los ambientes escolares para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Palabras clave: gamificación, competencia comunicativa, juego, recurso didáctico, educación, actividad gamificada tecnología de la información.

Abstract

This article is aimed at conducting an epistemic study on the role of gamification in the teaching-learning process of Spanish as a foreign language. For this purpose, the main definitions of gamification, its origin, its contributions in the area of education and how it influences motivation are examined. Likewise, based on the literature reviewed, some suggestions for its implementation in school environments for the teaching of foreign languages are presented.

Key words: gamification, communicative competence, game, didactic resource, education, gamified activity, information technology.

Introducción

En los diferentes contextos académicos, la gamificación constituye un recurso didáctico que ocupa un lugar preponderante, específicamente en las clases de español como

¹ Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e inglés. Especialización en Gerencia y Proyección Social de la Educación. Máster en Educación. Doctorando en Educación. Docente en la Universidad Antonio Nariño-Bogotá, Colombia.

² Profesor del programa de doctorado en Educación y del programa de pregrado de español e inglés de la Universidad Antonio Nariño. Es licenciado y doctor en Lingüística Aplicada por la Universidad Autónoma de Madrid.

lengua extranjera. Por tanto, ha recibido especial atención por parte de teóricos e investigadores interesados en mejorar las dinámicas educativas. En este sentido, la literatura ha evidenciado que la inclusión del citado recurso facilita el desarrollo lingüístico del estudiante de lenguas extranjeras.

La gamificación ha sido abordada desde diferentes ramas de la ciencia. Su atención se intensifica actualmente, sobre todo, cuando el hombre mediante las TIC recibe un número significativo de contenido. Sin embargo, independientemente de los variados métodos y medios existentes, la gamificación se consolida como una de las formas esenciales para recibir la información visual.

A la gamificación se le concede especial importancia cuando se demuestra que el estudiante recibe la mayor cantidad de información a través del sentido de la vista (Escaravajal y Martín, 2019). Otra parte de esa información es asimilada a través del sentido auditivo, por tanto, en una actividad gamificada se garantiza que el estudiante reciba y asimile un gran porcentaje de la información proveniente de su percepción visual y auditiva. La asimilación de la información restante se obtiene de la activación de otros sentidos y de los aspectos motivacionales (Díaz y Hernández, 2006).

La gamificación como recurso de aprendizaje y diversión suele confundirse con términos asociados al juego. Este recurso, a diferencia de la lúdica y el juego, se centra en el uso de técnicas de delineación de juegos aplicados en diferentes contextos educativos y de interacción sociocultural, así, por ejemplo: barras de progreso, insignias, puntos, niveles, avatares, entre otros. En el contexto educativo, su objetivo principal es involucrar al sujeto que aprende dentro de una serie de roles y niveles de pensamiento complejo que permiten facilitar, motivar y procesar la nueva información a aprender (Zichermann, 2011). La distinción del término objeto de estudio con otros semejantes hace parte del objetivo de este estudio.

La gamificación se ha apoyado considerablemente de las nuevas tecnologías y ha ido permeando diferentes ámbitos de los seres humanos. Entre ellos se destacan el entretenimiento, las relaciones interpersonales, el trabajo, el consumo, la comunicación y el aprendizaje, los cuales son solo algunos de los campos que han sido influenciados por las nuevas tendencias de enseñanza-aprendizaje, y por aquello que desde hace un tiempo se ha denominado como gamificación.

Aunque, a decir verdad, aún falta mucho para determinar hasta qué punto esta influencia afectará positiva o negativamente el aprendizaje de los estudiantes, es evidente que las nuevas tendencias de enseñanza-aprendizaje mediadas por las tecnologías y aunadas con los ambientes y técnicas de gamificación son ya parte esencial de la vida cotidiana y, además, son consideradas como uno de los insumos

fundamentales del mundo futuro (Barros-Pozo y Medina-Chicaiza, 2021). En lo referente a la educación, es indudable que la enseñanza a través de las tecnologías y recursos didácticos interactivos, como la gamificación, desempeñan un papel muy importante. De allí que un número creciente de enfoques y modelos pedagógicos actuales usan las tecnologías y los recursos pedagógicos gamificados como piedra angular, tal es el caso del conexionismo entre la enseñanza virtual, la enseñanza a distancia y los entornos personales de aprendizaje.

Para examinar qué ha conllevado a la gamificación a configurarse como recurso didáctico en los últimos años, este artículo presenta las principales definiciones de gamificación, su origen, sus aportes en el área de educación, y cómo ella influye en la motivación. De igual manera, a partir de la literatura revisada se hacen algunas sugerencias sobre su implementación en los ambientes escolares de la enseñanza de lenguas extranjeras.

Definiciones del concepto gamificación

La existencia de divergentes concepciones de gamificación, desde diversas perspectivas, devela la necesidad de precisar este término desde una óptica didáctica, y de este modo propiciarle un enfoque pedagógico, práctico-funcional. Este término surge en un ámbito exógeno al contexto educativo; sin embargo, a través de un proceso de interdependencia e interacción se desenvuelve en el contexto educativo. A continuación, se muestran algunas de las definiciones ampliamente difundidas.

La palabra gamificación proviene del idioma inglés, procede de *game*. Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, y Dixon (2011) lo definen como, el empleo de diversos tipos de atributos vinculados al juego, en escenarios que, naturalmente, no tienen una relación con la lúdica, con el objetivo de mejorar el desempeño, además de la fidelidad de los jugadores. Por tanto, el concepto gamificación se presenta como la transmisión de las estrategias propias del juego, a contextos no lúdicos.

Siguiendo la misma línea de pensamiento, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) plantean que la gamificación se refiere al empleo de recursos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con la finalidad de interesar a los beneficiarios hacia una meta determinada. Como se puede apreciar esta definición resalta el aspecto externo de la gamificación, y su contextualización en juegos virtuales.

Por su parte, Zichermann y Cunningham (2011, citado por Rodríguez y Foncubierta, 2021) y Werbach & Hunter (2012) precisan la gamificación como el empleo de componentes y tecnologías de diseño de juegos, en situaciones que no son de esparcimiento, con el objetivo de agrupar a los usuarios y solucionar problemas. Cabe

señalar que en estas definiciones la gamificación es vista desde el juego en sí, y no tiene en cuenta los aspectos internos y dinámicos que favorecen el aprendizaje.

Desde un marco educativo, Burke (2012) define la gamificación como el empleo de esbozos y tecnologías específicas de los juegos en contextos que no son de diversión, con la finalidad de potenciar habilidades y conductas de desarrollo. Es significativo acotar que en esta definición se posiciona la gamificación como un componente esencial de la didáctica. Mora (2013, citado por Rodríguez y Foncubierta, 2021) define la gamificación como un recurso de enseñanza-aprendizaje, debido al componente afectivo que conquista el interés de los alumnos. De aquí es importante resaltar que se concibe la gamificación como un recurso didáctico.

Por su parte, Contreras y Eguía (2016) definen la gamificación como la utilización de componentes y nociones de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Para Kapp (2012) y Kapp, Latham y Ford (2016), la gamificación consiste en la práctica de dinámicas de juego en situaciones que no son de distracción, con el objetivo de potenciar la competencia y la colaboración entre jugadores.

Buckley y Doyle (2017) definen la gamificación como una novedad pedagógica que permite fomentar en los estudiantes, la responsabilidad, el interés y el conocimiento, al ofrecer beneficios que les permitan incrementar las habilidades de compromiso hacia su aprendizaje. Dicho interés permite que los estudiantes fortalezcan su plasticidad sináptica y la capacidad de resolver problemas, permitiéndole a los aprendices reflexionar sobre sus errores sin ser juzgados por ellos. Previamente, Deterding (2012) había señalado que la gamificación es un integrante esencial para ampliar la estimulación de los estudiantes. Motivar es incitar la emoción y los sentimientos de las personas para apoyar con sus capacidades el encargo social.

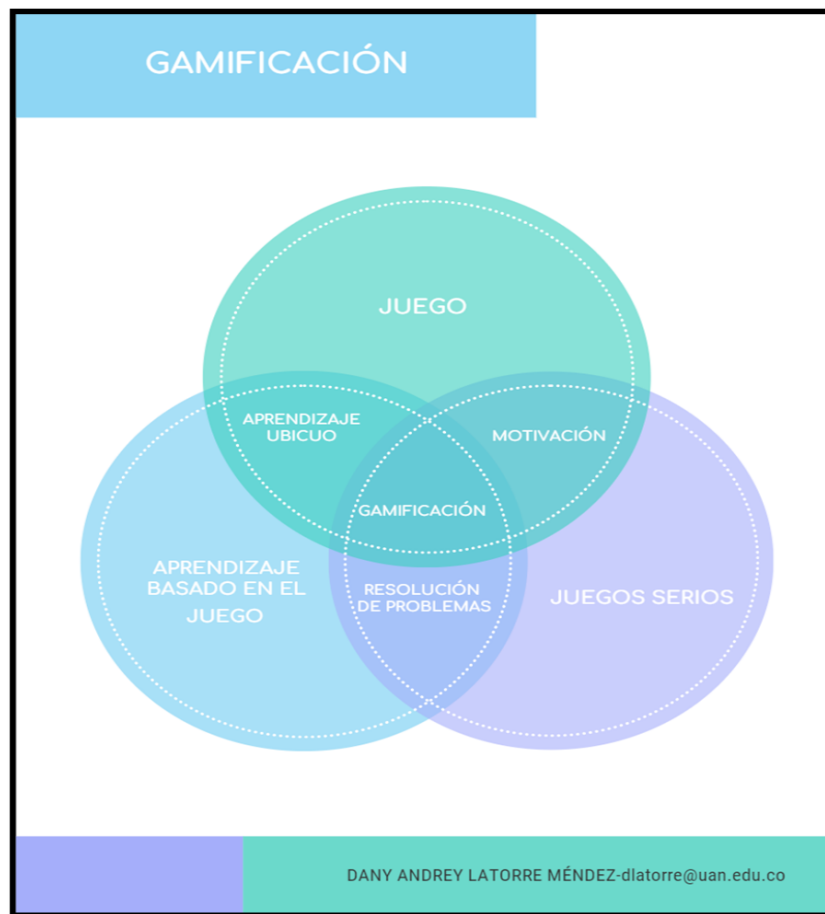
Las definiciones antes expuestas permiten inferir que la gamificación es la aplicación de dinámicas, componentes y principios de diseño de juegos en entornos no recreativos, con la intención de motivar a los estudiantes para alcanzar las metas propuestas. Estos aspectos hacen que algunos autores como Mora (2013, citado por Rodríguez y Foncubierta, 2021) y Buckley y Doyle (2017) la extrapolen al contexto pedagógico, al considerarla una herramienta didáctica que propicia el conocimiento de los estudiantes.

Como recurso didáctico, la gamificación permite a los usuarios la activación de elementos motivacionales, a través de retos superables, en sus etapas antes, durante y después. El cumplimiento de los objetivos en una actividad gamificada conduce a la evolución de los estudiantes, en un contexto competitivo, flexible y de cooperación mutua.

Desde esta perspectiva pedagógica, Rojas, Lozano, Granados, Jiménez e Hidalgo (2020) también conciben a la gamificación como recurso y la clasifican en dos tipos, la superficial o de contenido, y la gamificación estructural o profunda. La primera, se utiliza en momentos breves y de manera puntual en la docencia. La segunda, se utiliza durante todo el programa, es decir, en todo el curso escolar. Esta clasificación contribuye al volumen de literatura que, en la educación, configura a la gamificación como recurso de gran importancia para el actual proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el siguiente diagrama se describe, de manera general, algunos elementos asociados al concepto gamificación, que establecen una relación directa e indirecta entre sus características y concepciones, desde diversas teorías sobre este campo académico (figura 1).

Figura 1. Concepción didáctica dinámico-participativa de la comunicación en español como lengua extranjera



Fuente: elaboración propia

El desarrollo de recursos tecnológicos ha contribuido considerablemente a esta configuración, que tuvo sus inicios con el juego sin tecnología desde la antigüedad. Una mirada a este proceso a través de la historia se presentará a continuación.

Surgimiento de la gamificación

La gamificación tiene como sustrato el juego, y en las comunidades primitivas, la actividad de jugar era utilizada tradicionalmente para desarrollar habilidades de caza, pesca, cultivo, y otras funciones que se transmitían de generación en generación. Aunque las primeras comunidades no contaron con un desarrollo teórico sobre el juego como existe en la actualidad, fueron conscientes de que su práctica permitía el desarrollo de la capacidad intelectual y potenciaba valores éticos.

Años después, desde la psicología, Vigotsky (1982) planteó que la actividad preponderante en la niñez no es el juego, pues el niño consagra más tiempo a solucionar circunstancias reales que artificiales. Más adelante él aseveró que el impulsor del desarrollo es la actividad lúdica, al crear perennemente zonas de desarrollo próximo. En esa interacción, el lenguaje es la herramienta esencial de transferencia cultural.

En referencia a las teorías fundamentales de la gamificación, Costa, Filatro y Presada (2018) exponen que la premisa fundamental relacionada con la gamificación es la teoría de la autodeterminación. Enfatizan en que el pilar esencial es el aprendizaje mediante la resolución de problemas. Por consiguiente, la gamificación estaría más enfocada a la tipología de aprendizaje esperado, que no se centra únicamente en la tarea o actividad de refuerzo, sino también en la competencia.

La motivación del aprendiz a través de la gamificación

En el campo de la educación, se ha evidenciado que la gamificación permite fomentar la motivación tanto extrínseca como intrínseca, si contiene metas que alcanzar, aviva la indagación de los estudiantes, admite la capacidad de búsqueda y contiene elementos de creatividad. Para lograr motivar al aprendiz mediante una actividad gamificada es importante que se tenga en cuenta los momentos adecuados para su desarrollo y los rasgos identitarios.

Sobre la base de los conocimientos acumulados sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los discentes, se está creando un nuevo campo de investigación orientado al desarrollo de recursos de gamificación, que armoniza teorías acerca de la motivación y el aprendizaje, o sea, unir la gamificación a la psicología de juegos y/o a la pedagogía (Lieberoth, 2015). Como parte de estas iniciativas surge la gamificación

estructural, cuyo propósito es incentivar la interacción de los competidores en las actividades diseñadas y además orientarlos implícitamente al desarrollo de competencias.

A partir de los estudios sobre gamificación en la educación superior, Prieto (2020) presenta algunas pautas para favorecer la motivación y el aprendizaje en los estudiantes.

- Establecer los objetivos en correspondencia con las necesidades existentes.
- Diseñar una rúbrica que guíe a los estudiantes en la comprensión de su calificación, y en aras de alcanzar un mayor compromiso.
- Atender las particularidades de los estudiantes, según sus intereses, el perfil y las características de la clase.
- Controlar la distribución del contenido en función de los objetivos propuestos y las necesidades reales.

La gamificación como escenario económico emergente

Las técnicas y escenarios de gamificación han generado una estructura económica emergente, la cual está penetrando intensamente en la sociedad, en aras de potenciar la motivación y el sentido de pertenencia de los usuarios. Los contextos de utilización transitan desde la innovación, el marketing, la gestión del talento y el aprendizaje, hasta el desarrollo de hábitos saludables y responsables (Valderrama, 2015).

Debido a esta razón financiera, antes de introducirse el concepto meta en las ciencias pedagógicas, su uso fue muy efectivo en los entornos empresariales, de manera general (Strmečki, Bernik y Radošević, 2015). A continuación, se traen a colación algunos ejemplos usados en estos contextos, con el objetivo de significar cómo logran “atrapar la atención de los usuarios” en aras de su beneficio, cuestiones que, posteriormente, se extrapolaron a la pedagogía, con resultados satisfactorios, como luego se mostrará.

- *American Airlines Frequent Flyer* es un programa de viajeros frecuentes, que utilizan mecanismos de juego para volar en la aerolínea.
- *Foursquare3* ofrece el servicio de obtener puntos e insignias.
- *LevelUp4 de Adobe* brinda a los usuarios de la aplicación Photoshop fortalecer sus habilidades y aprender nuevas funciones a través de “juego de misiones”
- *Codecademy.com* permite el aprendizaje de lenguajes de programación a través de una plataforma interactiva en línea basada en un ambiente lúdico.

Los ejemplos anteriores, como muchos más se podrían citar, tienen como denominador común el hecho de que usan mecanismos de juego a través del uso de la tecnología digital, y lo mismo sucede con la mayoría de las actividades gamificadas de los últimos años. La inclusión actual de la tecnología digital en contextos empresariales y educativos da fe de lo señalado por Rodríguez y Foncubierta (2021).

Según el citado autor, la tecnología ha llegado para siempre, y sistemáticamente hacemos uso de ella, tanto en espacios laborales como íntimos. Cabe agregar que, en el ámbito docente, la gamificación, a través de la tecnología digital permite, tanto ampliar como prolongar, los espacios de aprendizaje.

Influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La gamificación educativa se concibe como estrategia de aprendizaje emergente para la educación del siglo XXI. La gamificación es un instrumento importante para activar sapiencias y afianzar nociones. Las metas con diferentes grados de complejidad avivaron el interés de los estudiantes, quienes fueron atendidos según sus regularidades de aprendizaje. Lo explicado se realizó desde un enfoque de “esparcimiento” (Monguillot, González, Zurita, Almirall y Guitert, 2015).

Son muchos los autores que, desde la educación, denotan la importancia del empleo de la gamificación, por ejemplo, Rodríguez y Foncubierta (2021), quienes sostienen que la gamificación ayuda a perfeccionar la autovaloración y autoestima. Para, Zepeda, Abascal y López (2016) la gamificación fortalece las relaciones sociales en un grupo mediante las variadas dinámicas de actividades individuales, pues se observa mayor solidaridad entre los estudiantes que, una vez concluidas sus tareas, cooperan con sus compañeros.

Scott y Neustaedter (2013) también reconocen la importancia de la gamificación en los ambientes educativos, y para eso afirman que se deben considerar tres elementos: libertad para fallar, rápido feedback y progreso e historia. De ahí se infiere que cometer un error y rectificarlo, puede constituir un camino para el aprendizaje. Por su parte, González-Sanmamed, Sangrà, Souto-Seijo & Estévez (2018) señalan que en un ambiente o entorno educativo pueden aplicarse los elementos de gamificación si cumplen tres supuestos: la asimilación de una actividad, la evaluación de los usuarios y su retroalimentación oportuna.

En consonancia con lo anterior, desde una perspectiva didáctica, Borrás (2015) considera que la gamificación ofrece los siguientes elementos didácticos.

- Impulsa el interés por aprender
- Posibilita una retroalimentación sistemática
- Contribuye al aprendizaje significativo
- Fortalece los vínculos entre el contenido, el estudiante y las tareas a realizar
- Favorece la evaluación de los resultados medibles
- Establece las competencias necesarias mediadas por la alfabetización digital
- Desarrolla la autonomía del estudiante
- Promueve la colaboración y la competitividad

Los elementos didácticos señalados por Borrás (2015) permiten la obtención de una de las finalidades esenciales de la gamificación, que, según García, Carrascal y Renobell (2016), es fomentar la responsabilidad de los estudiantes con su aprendizaje. En este sentido, Hamari y Koivisto (2013) resaltan los siguientes objetivos de la gamificación.

1. Contribuir en la conducta de las personas, a pesar del entretenimiento que pueda generar la ejecución del juego.
2. Promover experiencias, sentimientos y autonomía que transforman el comportamiento de las personas.

Para lograr los objetivos anteriores, se han empleado diversos enfoques pedagógicos de gran aceptación, en el contexto educativo, con resultados satisfactorios, como es el caso del aprendizaje cooperativo. Sobre el tema, Quintero y Área (s/a, citado por Escaravajal y Martín, 2019) plantean que la gamificación unida al aprendizaje cooperativo posibilita que el estudiante se manifieste susceptible a los comportamientos prosociales de cooperación y tolerancia. Esas acciones, entre otras, suelen ser el resultado de un ambiente gamificado, puesto que permite la interacción de manera positiva entre pares académicos.

Asimismo, la gamificación ha influido en la evaluación como componente del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al respecto, Hsin, Huang y Soman (2013) aseveran sobre la evaluación en los videojuegos que, la adquisición de puntos y el establecimiento de un ranking entre los jugadores, es una de las maneras de seducir al usuario. En otras palabras, se puede decir que prevalece una evaluación sistemática.

Lo expuesto hasta aquí evidencia que la gamificación ha tenido una influencia directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto explica su auge en los últimos años en los escenarios académicos que cuentan con recursos digitales en el aula. Las metodologías que han incorporado a la gamificación como herramienta didáctica han pasado por un proceso de integración de los elementos de juego que facilitan el aprendizaje mediante actividades gamificadas. A continuación, se realizará una

aproximación a los principales componentes de juego en los que se apoya la gamificación en las aulas.

La gamificación: elementos de juego en los que se sustenta

Zichermann y Cunningham (2011, citado por Rodríguez y Foncubierta, 2021) indican que las insignias, los puntos, los niveles, las barras de progreso y el avatar constituyen elementos del juego que hacen que los jugadores aumenten su tiempo de dedicación y se involucren mucho más en la ejecución de una determinada actividad. A esto se une la inserción de mecánicas y diseños de juegos que buscan enganchar al jugador (Zichermann, 2012).

Por su parte, Salen y Zimmerman (2004) destacan que los ejercicios integrantes de la gamificación deben tener tres niveles diseñados de forma dinámica. Estos son la creación, la modificación y el análisis de juego. En el aula, estos tres niveles deben estar en coherencia con la triada objetivo-contenido-método, y contextualizarse a las orientaciones sobre evaluación, organización escolar, al estudiantado y a las habilidades del profesor para desarrollarlo, como también a las características particulares de los discentes.

La gamificación permite transformar elementos que no son inherentes al juego en actividades que fomentan la motivación y permite animar a las personas a la par que están aprendiendo. Por el contrario, los juegos serios o también denominados “Serious Games” potencian el aprendizaje a partir de simulaciones con el propósito de fortalecer los desempeños del jugador sin enfocarse necesariamente en los elementos de la motivación. La gamificación, además, emplea normas y premios que favorecen el instinto de ser reconocido, impulsan la intervención eficiente de los estudiantes y, de igual manera, producen una transformación positiva en la conducta (Reig y Vílchez, 2015).

La gamificación forja sus cimientos en los elementos del juego. Estos elementos hacen parte esencial de las dinámicas que permiten que diferentes entornos cumplan las características de entornos propios para jugar. Los investigadores como Zichermann (2011), Prieto (2020), entre otros, establecen categorías para el proceso de clasificación de estos elementos de diversas maneras, aunque en su mayoría dichos autores coinciden en las tres siguientes categorías, dinámica, mecánica, componentes.

La dinámica comprendida como la estructura propia del juego permite, durante la sesión, llevar las interacciones de los participantes y sus mecánicas que son la base

estructural del juego, e incluye una serie de componentes funcionales como reglas, elementos de retroalimentación, entre otras que mantienen la animación y la funcionalidad. La mecánica posee tres clasificaciones.

- Comportamiento mecánico (comportamiento y características psicológicas de la persona)
- Retroalimentación mecánica (ciclo de retroalimentación)
- Progresión mecánica (alta acumulación de habilidades)

Los componentes de mayor uso son los puntos, las insignias y tablas de clasificación, denominados comúnmente PBL (*Points, Badges y Leaderboards*), y los que más se utilizan en los contextos educativos son los siguientes.

- Sistemas de puntos: son parte de la recompensa, y el consumo de puntos mide el rendimiento del usuario.
- Insignias: son otorgadas por logros especiales.
- Tablas de clasificación: son aquellas que clasifican al jugador según los puntos e insignias que han obtenido. Los niveles hacen énfasis en la experiencia y el progreso del jugador, así como el rol que ocupa el participante en el juego.
- Barras de progreso: generalmente, están ligadas a los niveles y exhiben el porcentaje de avance del jugador.
- Desafíos: son puntos de control para probar los conocimientos. El estudiante es recompensado (las recompensas deben ser significativas para él) una vez complete los retos. Los retos varían en longitud, dificultad y tiempo de procesamiento. Aunque estos no suelen usarse en los sistemas de tutoría, son útiles para convertir los objetivos de aprendizaje en retos y combinarlos con recompensas (insignias o puntos).
- Monedas virtuales: se emplean para adquirir productos (virtuales) en el juego.
- Retroalimentación: es la información que se le emite a los jugadores, sobre su situación actual. Tiene una función orientadora porque le indica al estudiante su posición exacta.

Hasta aquí se han tratado la importancia y los beneficios del empleo de la gamificación en el contexto educativo, pero para alcanzar las metas deseadas es necesario que su empleo sea adecuado, pues en diferentes ambientes de aprendizaje se ha demostrado que son óptimos en el momento que se aplican, pero en otros casos algunos alumnos los abandonan por falta de motivación. Por consiguiente, un sistema de gamificación mal diseñado puede provocar consecuencias negativas y limitar la obtención del conocimiento. Seguidamente se aludirán algunas dificultades emanadas de un sistema mal concebido (Prieto 2020)



- Comportamiento fuera de la tarea: eventualmente, las particularidades del juego pueden hacer que el estudiante pierda de vista el objetivo de aprendizaje y se centre en los chats y en los foros.
- Competencia no deseada: puede provocar frustración en los estudiantes de bajo rendimiento, al compararse con el resto en la tabla de clasificación.

A pesar de las implicaciones negativas que pudiera tener el uso inadecuado de la gamificación, no pueden desconocerse sus beneficios. Por tanto, es necesario concebir la gamificación como un recurso particularizado y dirigido hacia las características singulares de cada proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, a continuación, se hará referencia a su rol en la didáctica del español como lengua extranjera.

Los juegos de roles y los videojuegos como actividades gamificadas para el aprendizaje de lenguas extranjeras

Para la mayoría de estudiantes, aprender una lengua extranjera es un proceso antinatural y, en algunos momentos, desmotivador. A esto se une la práctica insuficiente del idioma extranjero, debido a diferentes factores asociados al contexto de desarrollo, pues evidentemente, en su comunicación cotidiana emplean su lengua materna. Ante este desafío, el docente debe emplear una serie de recursos para lograr revertir la situación. Constituye un reto, motivar a los estudiantes para aprender una lengua extranjera, así como el establecimiento de conexiones entre el contenido de la asignatura y sus intereses, de manera que pueda aplicar lo aprendido en situaciones comunicativas reales (Ruiz, 2004; Lin, 2008; McBride, 2009).

En los últimos años, los profesores están acudiendo a dos estrategias durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras; ellas son los juegos de roles y los videojuegos. Sobre estas se puede decir que la primera ha sido la más desarrollada.

La primera estrategia es el *role play* o juego de roles pedagógico. Es una metodología dinámica, porque conserva el interés y la atención de los estudiantes durante la construcción de sus argumentos. Su uso desinhibe a los usuarios, por tanto, se despojan de miedos y preocupaciones y asumen confianza en sí mismos (Vivanco, 2018) Es a partir de esta premisa que al focalizar la atención de los estudiantes se puede lograr fortalecer su participación activa a través de la espontaneidad de sus ideas, sus pensamientos, la emisión de sus juicios de valor, incertidumbres entre otras.

En el contexto educativo, el juego de roles, generalmente, permite liberar tensiones y mejorar las conductas negativas que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. En este sentido, Martín (1992) plantea que la práctica

sistemática del role playing hace que los alumnos descubran emociones y percepciones que influyen en su ulterior comportamiento. Los cambios de comportamiento se caracterizan por la manifestación de componentes de orden axiológico, afectivos, conductuales, emocionales y cognitivos que se relacionan de manera unificada, a mediano y a largo plazo

La segunda estrategia son los videojuegos, que es parte de la gamificación y que gozan de gran acogida por los aprendices, en sus aulas. Según Gil y Vida (2007), usar videojuegos determina la activación de capacidades y habilidades imprescindibles para conseguir el objetivo deseado. Rasca (2001, citado por Mora y Camacho, 2019) considera que el concepto videojuego agrupa todo tipo de software de esparcimiento de manera virtual, en el cual pueden participar uno o varios jugadores, desde diferentes espacios.

(Zyda, 2005), por su parte, considera el videojuego como una comprobación intelectual, mediante una computadora, y se rige por determinadas normas, pero cuya finalidad es la diversión. Juul (2011) plantea que un videojuego es un juego que requiere de una tecnología específica como una computadora, un visor de video, un teléfono móvil o una consola.

En los videojuegos, así como en los juegos tradicionales, se observa la existencia de varios elementos compartidos, como la libertad, la incertidumbre, la lejanía de la realidad y la ausencia de límites. En particular, para adoptar el videojuego como estrategia de enseñanza-aprendizaje de lenguas es importante tener presente el concepto de jugabilidad y cómo la interactividad está dispuesta para el desarrollo de la competencia comunicativa. Según Rouse (2001) este concepto alude el nivel de dinamismo que el juego contiene; es decir, la forma en la que el jugador interactúa en el mundo virtual y cómo ese mundo responde a las decisiones del jugador.

En cuanto al aprendizaje de lenguas, existen muchos videojuegos creados para fines educativos que, aunque algunos no fueron creados exclusivamente para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, tienen el potencial para ser utilizados para este fin. Hacen parte de este tipo de videojuegos la siguiente docena: Civilization, Monument Valley, No man's sky, La torre del conocimiento, Animal Crossing, Discover Babylon, Simple Machines, ¡Inmune Attack!, Ancestors: historia de Atapuerca, Minecraft, Flippy's Tesla, Brain Training Infernal del Dr. Kawashima y El misterioso viaje de Layton.

Además de los anteriores videojuegos, también se encuentra Classcraft, que transforma la clase en un juego de rol educativo online, diseñado para que alumnos y profesores puedan jugar juntos. Classcraft posibilita que el estudiante se entregue a una situación alternativa de aprendizaje, en ella puede interpretar varios personajes en una gran

aventura, en la que necesitará la cooperación de sus compañeros (Mora y Camacho, 2019).

Conclusiones

En el ámbito educativo, la gamificación es una técnica concebida para mejorar no solo los resultados de aprendizaje de los aprendices en clase, a través del aprovechamiento de todo el potencial de los juegos, sino también las características individuales que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las particularidades de cada discente, incluyendo las relativas a su dimensión emocional, psíquica, intelectual y física.

La gamificación como recurso didáctico puede contribuir de manera significativa en la motivación y el compromiso de los discentes, cuando su uso corresponde a sus particularidades como sujetos de aprendizaje.

La gamificación puede ser adaptada para la enseñanza de cualquier área del saber, si se cuenta con recursos tecnológicos que permiten una interacción virtual. Su empleo en el aula también requiere de articular de manera idónea los objetivos y contenidos del programa a enseñar, con la satisfacción de las necesidades, las motivaciones y los gustos de los estudiantes.

Referencias

- Costa, C., Filatro, A. C. y Presada, W. A. (2018). Gamification design for tutor education in an online course. *ETD: Educação Temática Digital*, 20(4), 887-904
- Barros-Pozo, D. S. y Medina-Chicaiza, R. P. (2021). Gamificación: Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. Religación. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197-210
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Buckley, P. y Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, 106, 43-55
- Burke, B. (2012). *Gamification 2020: what is the future of gamification?* Gartner
- Contreras, R y Eguia, L. (2016). *Gamificación en Aulas Universitarias*. Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.



- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward Definition. In: *The Conference on Human Factors in Computing Systems*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Deterding, S., Sicart, M. Nacke, L O'Hara, K y Dixon, D. (2011). Gamification, using game-design elements in non-gaming context. In *CH'11 extended abstract on Human Factors in Computing Systems* (pp.2425-2428)
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions, New York*, 19(4),14-17
- Díaz, F. y Hernández, G. (1999). La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, (pp. 35-49). McGraw Hill.
- Díaz, J. & Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/59067>
- Escaravajal, J. y Martín, P. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación Educación Física. *Revista Iberoamericana de ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1)
- García, F., Carrascal, S. & Renobell, V. (2016). El dibujo de la figura humana "Avatar" como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación. *Arte, Diseño e Ingeniería*, 0(5), 47-57.
- Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- González-Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A. & Estévez, I. (2018). Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: desafíos para la Educación Superior. *Publicaciones*, 48(1), 25–45. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v48i1.7329>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013, June 5-8). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. In: *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands
- Hsin, W., Huang, Y. y Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification Of Education, Research Report Series*. University of Toronto
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press.



- Kapp, K. (2012). Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development, Reino Unido*, 66(6), 64-68
- Kapp, K., Latham, W. y Ford, H. (2016). *Integrated learning for ERP success: a learning requirements planning approach*. CRC Press
- Lieberoth, A. (2015). Shallow Gamification: Testing Psychological Effects of Framing an Activity as a Game. *Games and Culture*, 10(3), 229–248.
<https://doi.org/10.1177/1555412014559978>
- Lin, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*, 20(51), 11-23.
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Revista Comunicación, Lenguaje y Educación*, 0(15), 63-67
- McBride, K. (2009). Percepciones estudiantiles sobre las técnicas utilizadas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Universum (Talca)*, 24(2), 94-112.
<https://doi.org/10.4067/S0718-23762009000200006>
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Educación Física y Deportes*, 119(1), 71-79
- Mora, M. y Camacho, J. (2019). *Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria*. Material inédito
- Ortiz-Colón, A. M; Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación Pesquisa, São Paulo*, 44, e173773. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Prieto, J. M. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. Material inédito
- Reig, D. y Vílchez, L. F. (2015). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro. *Revista Fuentes*, 17, 145-147
- Rodríguez, I. y Foncubierta, J. (2021). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Académica.

- Rojas, M. M., Lozano, F. J. R., Granados, J. C. G., Jiménez, M. J. M. e Hidalgo, J. M. S. (2020). *Adquiriendo competencias específicas y transversales mediante metodología grupal con gamificación*. CIVINEDU
- Rouse, R. (2001). *Game design theory and practice*. Wordware Publishing, Inc.
- Ruiz, L. (2004). La importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 0(27).
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press
- Stott, A. y Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Surrey: Connections Lab: Simon Fraser University.
- Strmečki, D., Bernik, A. y Radosevic, D. (2015). Gamification in E-Learning: Introducing Gamified Design Elements into E-Learning Systems. *Journal Computation. Science*, 11(12), 1108-1117
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 0(295), 73-78
- Vigotsky, L. S. (1982). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación.
- Vivanco, M. (2018) *El juego de roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela* (Tesis de grado) Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú)
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zepeda, J., Abascal, O y López, O. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. RA XIMHAI (12) / (6)
- Zichermann, G. (2011). *Gamification - The New Loyalty*. Retrieved from <http://vimeo.com/25714530>
- Zichermann, G. (2012). *Rethinking elections with gamification: huffington post*. https://www.huffingtonpost.com/gabe-zichermann/improve-voter-turn-out_b_2127459.html>. Acceso en: 10 jun. 2017.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>