

La gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés, una mirada desde plataformas digitales

Gamification Applied to English Language Learning, A View from Digital Platforms

 **Céspedes Amparo, Edward**
Humboldt International
University

RESUMEN

La presente investigación de tesis doctoral aborda como objeto de estudio La Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés en la República Dominicana. El propósito de este estudio fue Comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes objeto de este estudio.

La población estuvo conformada por 10 profesores del área de inglés y sus estudiantes de 5 escuelas públicas del gran Santo Domingo. La población escolar fue de 1700 estudiantes. El tamaño de la muestra fue de 10 profesores de inglés y 150 estudiantes de secundaria del sector público. El muestreo fue no probabilístico. La presente investigación está bajo el paradigma investigativo multi método de enfoque mixto con técnicas de recolección de información netnográficas. Para el momento cuantitativo de este estudio se diseñaron dos cuestionarios uno para profesores de 10 preguntas y otro para estudiantes de 40 preguntas divididas en tres dimensiones, compuestos por preguntas con la escala de Likert. Para el momento cualitativo, se elaboró un guion didáctico para el procesamiento de la encuesta virtual a expertos en Gamificación. A través de estudio, se evidenció que el uso de la Gamificación en el aula incide directamente en los aspectos motivacional, emocional, actitudinal, afectivo, así como también en lo cognoscitivo. Además de esto incide de forma directa en los aspectos sociales tales como el trabajo colaborativo, y el fomento a los valores en los estudiantes. Se evidencia además que a pesar de los profesores conocen los beneficios que brinda la implementación de esta metodología en el aula, la han utilizado con muy baja frecuencia, lo que a su vez se evidencia que ha afectado el rendimiento académico de los estudiantes, esto último evidenciado en la evaluación diagnóstica que se les aplicó a los estudiantes objeto de este estudio.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, aprendizaje, idioma inglés, profesores, estudiantes.

ABSTRACT

The present doctoral thesis research addresses as an object of study Gamification applied to English language Learning in the Dominican Republic. The purpose of this study was to understand the use of Gamification in the classroom and English language learning through motivation of high school students at the public schools under study. The population is made up of 10 English teachers and their students from 5 public schools in Santo Domingo. The school population was 1700 students. The sample size was 10 English teachers and 150 high school students in the public sector. The sampling was non-probabilistic. The present research is under the multi-method research paradigm of mixed approach with netnographic data collection techniques. For the quantitative part of this study, two questionnaires were designed, one for teachers with 10 questions and the other for students with 40 questions, divided in three dimensions, composed of Likert scale questions. For the qualitative moment, a didactic script was elaborated for the processing of the virtual survey to Gamification experts. Through the study, it became evident that the use of Gamification in the classroom has a direct impact on the motivational, emotional, attitudinal, affective, and cognitive aspects. In addition, it has a direct impact on social aspects such as collaborative work and the promotion of values in students. It is also evident that although teachers are aware of the benefits provided by the implementation of this methodology in the classroom, they have used it very infrequently, which in turn has affected the academic performance of students, as evidenced in the diagnostic evaluation applied to the students who were the object of this study.

KEYWORDS

Gamification, learning, English language, teachers, students.

1. Introducción

La presente investigación aborda como objeto de estudio La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales, en la República Dominicana. El propósito de este estudio fue comprender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del idioma inglés desde la motivación de los estudiantes objeto de este estudio. La problemática de este estudio lo es la falta de motivación que han evidenciado por décadas los estudiantes del idioma inglés en las escuelas públicas de la República Dominicana.

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, es considerado de mucha importancia para la comunicación internacional, así como en el aspecto cultural, de igual forma para las actividades de comunicación en sentido general y las asignaciones grupales en las aulas internacionales. El uso de la gamificación ha sido considerado una de las técnicas de instrucción más destacadas y valoradas, para motivar a los estudiantes a adquirir nuevos aprendizajes y de esta forma aumentar su compromiso con el proceso de adquirir nuevos conocimientos.

Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés

Primeramente, en un estudio realizado en Indonnesia por Rahmani, (2020), titulado: The Benefits of Gamification in the English Learning Context. Los resultados indicaron que la gamificación aportaba efectivamente beneficios a los estudiantes. Los resultados más importantes fueron la mejora de la motivación, la promoción de actitudes positivas y un mejor rendimiento, el fomento de las habilidades del siglo XXI y la mejora de los logros cognitivos, el fomento de la interacción social y la independencia, y la mejora de la competitividad entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

La motivación para aprender inglés

De acuerdo con Tsai et al. (2017), en dicho estudio se aplicó un diseño cuasiexperimental con la intención de investigar la influencia y el poder predictivo de la motivación del estudiante para el rendimiento, utilizando un enfoque de aprendizaje de inglés basado en juegos móviles. El experimento se realizó a través de la construcción de un sistema denominado sistema de aprendizaje del idioma inglés alegre (Happy English Learning System), el cual integró material de aprendizaje en un contexto de juego, y se instaló en dispositivos móviles.

Los beneficios de la gamificación en el contexto del aprendizaje del idioma inglés

Por otra parte, Rahmani (2020), nos comparte su estudio los beneficios de la gamificación en el contexto del aprendizaje del inglés, en el cual se mostró los resultados de la revisión de artículos basados en la investigación sobre la Gamificación en el ámbito del aprendizaje del idioma inglés. En resumen, en dicho estudio se determinó que el concepto que se tenía de los juegos educativos pasó de ser un auto entretenimiento a un eduentretenimiento.

2. Metodología

Participantes

Con respecto a esta parte, la población de esta disertación está conformada por profesores del área de inglés y sus estudiantes correspondientes a 5 escuelas públicas geográficamente ubicadas en el gran Santo domingo. La población escolar constó de 1700 estudiantes. El tamaño de la muestra de esta investigación fue de 10 profesores licenciados en lenguas modernas y 150 estudiantes del segundo ciclo de secundaria de la educación pública dominicana, correspondiente al año escolar 2021-2022, en la cual se solicitó la participación abierta de estos. El muestreo de este estudio fue no probabilístico.

Instrumentos

Para Martínez (2004), Con relación a este tema, el enfoque cuantitativo establece un proceso para la recopilación de los datos requeridos. Es a través de la fase empírica donde se ejecuta el estudio investigativo. En tal sentido, para realizar esta investigación se diseñaron dos cuestionarios que estuvieron compuestos por varias preguntas con la escala de Likert. Se diseñó un cuestionario para profesores y otro para estudiantes.

Procedimientos

En cuanto a este tema, de acuerdo con Ha (2022). El uso de plataformas digitales para crear cuestionarios en línea se ha convertido en una de las técnicas de recopilación de información en línea más comunes en la actualidad debido a que es muy fácil de utilizar, además de que proporciona prácticamente todas las funcionalidades necesarias para un cuestionario en línea y, sobre todo, es libre de costo.

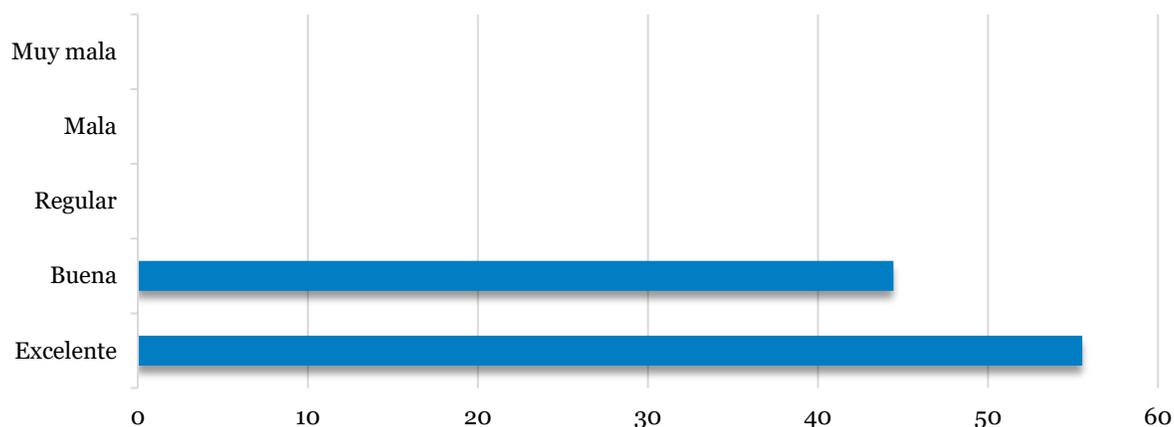
Limitaciones

En cuanto a este tema, la principal limitación que se tuvo en el uso de esta metodología para la recolección de la información en cuanto a la encuesta de tipo cuestionario en del modelo cuantitativo, fue la conectividad de los profesores y los estudiantes en las escuelas o en sus hogares para completar los cuestionarios en línea.

3. Resultados y discusión

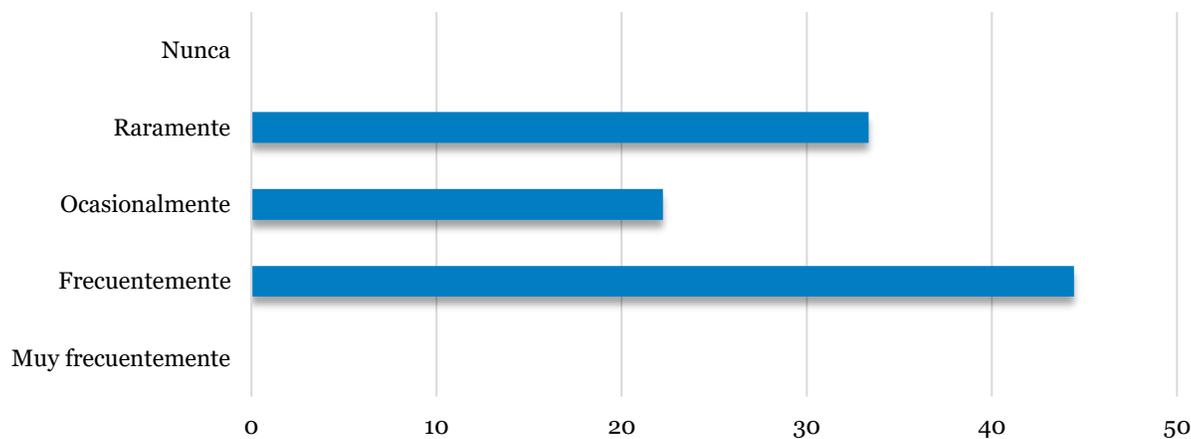
A continuación, se muestra en las siguientes figuras las respuestas de los profesores y estudiantes encuestados en este estudio, en cuanto al manejo y uso de la Gamificación en el aula.

Figura 1.
¿Qué le parece la Gamificación como herramienta metodológica?



Como se puede verificar en esta figura los encuestados tienen alta valoración de la Gamificación como herramienta metodológica.

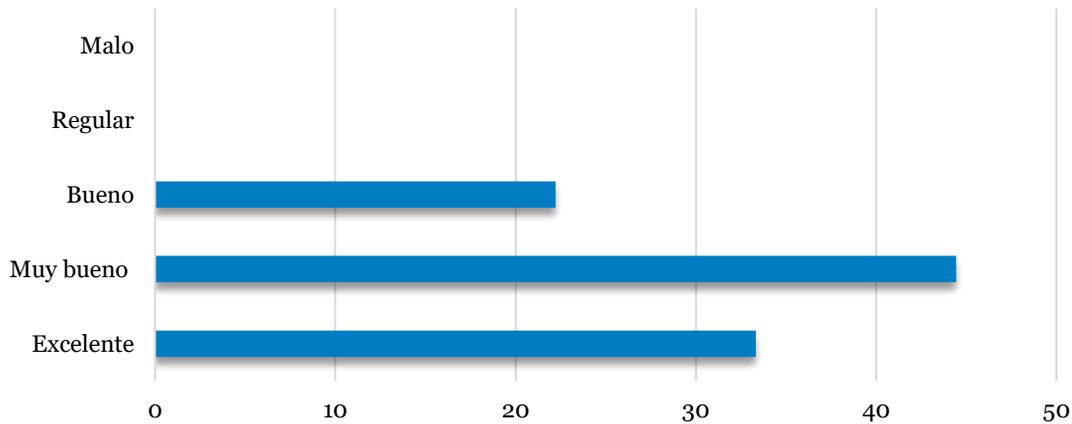
Figura 2.
¿Con qué frecuencia utiliza la Gamificación en sus clases?



Vale decir en este contexto y de acuerdo con la figura que la frecuencia de uso se puede valorar como muy baja. El 56% está utilizando la Gamificación con poca frecuencia y esto afectará el rendimiento de los estudiantes.

Figura 3.

Según su experiencia docente, los beneficios de la Gamificación para los estudiantes y para los profesores son:

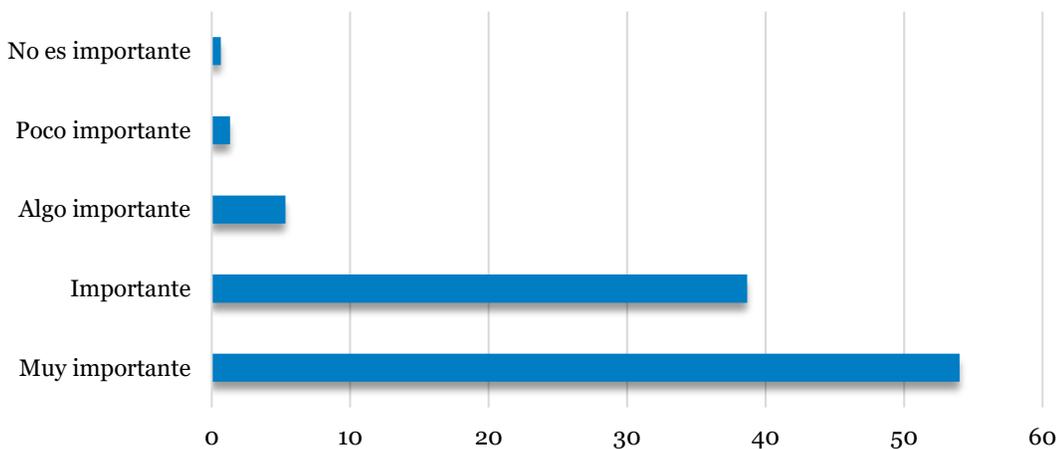


Estas respuestas indican que el factor experiencia es muy importante y determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente mediada por herramientas tecnológicas.

Respuestas de los estudiantes encuestados

Figura 4.

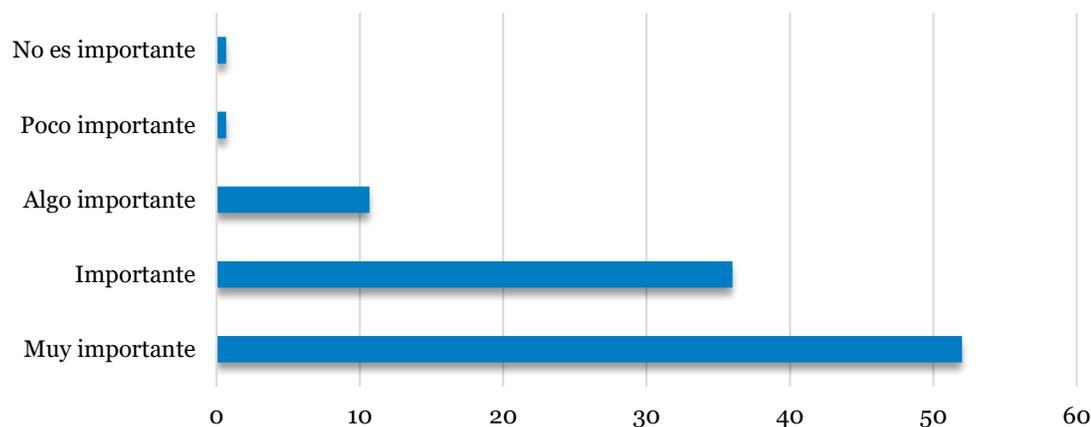
El uso de la Gamificación me ayuda a identificar mis debilidades en el idioma inglés (actitudinal)



Con estas respuestas podemos evidenciar que la mayoría de los encuestados lo considera entre importante y muy importante, lo que evidencia que están conscientes de los beneficios que les brinda la Gamificación en ese aspecto.

Figura 5.

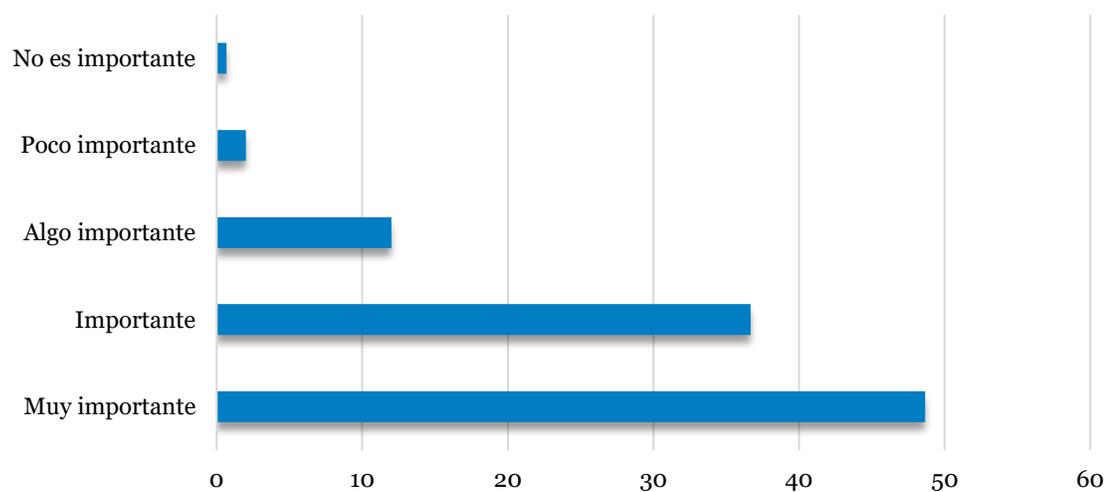
El uso de la Gamificación en el aula me ayudó a entender el contenido de la asignatura de inglés (actitudinal)



De esta lectura podemos llegar a la conclusión de que la mayoría de los encuestados consideró que el uso de la Gamificación les ayudó con el contenido de la asignatura de inglés.

Figura 6.

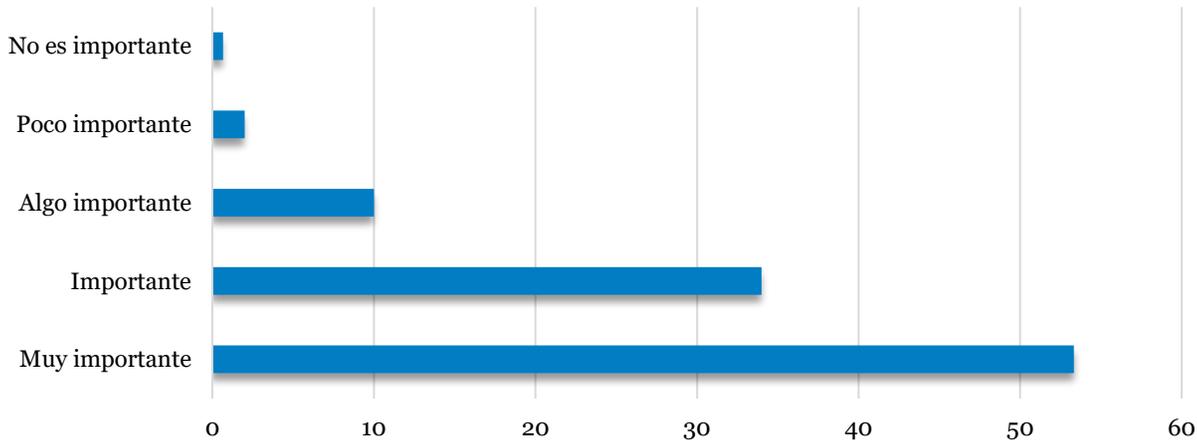
Con el uso de la Gamificación me sentí capaz de realizar las actividades propuestas (afectivo)



En esta figura se evidencia la alta valoración dada por los encuestados en este aspecto afectivo del uso de la Gamificación, lo que consolida a su vez la importancia del uso de la Gamificación en el aula de clases.

Figura 7.

Con el uso de la Gamificación siento que es más fácil aprender inglés (afectivo)



En esta figura, se puede ver que la mayoría de los encuestados tiene alta valoración de la Gamificación, porque entienden que les ayuda aprender inglés de forma más fácil, lo que confirma la importancia de esta.

4. Conclusiones

Panorama actual de la educación

En esta era mediada por las nuevas tecnologías y el aprendizaje en redes planteado por la teoría del conectivismo, se entiende indispensable el hecho de que los docentes puedan manejar herramientas novedosas con las cuales puedan dinamizar e innovar en sus clases, acciones formativas, para beneficios del usuario protagonista de este entramado educativo, los estudiantes. Se hace necesario, que dichas herramientas tecnológicas puedan estar coordinadas, dirigidas desde las altas instancias educativas.

Algunos hallazgos de este estudio

En esta investigación se ha podido evidenciar que, a pesar de que los docentes en su totalidad conocen la Gamificación como herramienta digital que dinamiza los procesos de enseñanza-aprendizaje y que motiva a los estudiantes a querer aprender más, solo un porcentaje muy bajo de estos profesores la utiliza con cierta frecuencia, lo que se entiende incide directamente en la baja motivación por aprender de los estudiantes y que quedó evidenciado en la evaluación diagnóstica aplicada a estos.

Rol del docente en esta coyuntura educativa actual

En torno a todo este entramado de procesos educativos, se entiende que los docentes del área de Lenguas Extranjeras, especialmente los de inglés, juegan un rol protagónico, de mucha preponderancia en términos de la formación que deben ofrecer a sus estudiantes, los cuales están llamados a que puedan realizar aportes

importantes a sus comunidades y al país, en términos científicos, académicos, sociales, culturales, pero sobre todo en términos laborales.

5. Referencias

Ha, M. T. (2022). *Data Collection Using Online Questionnaires in Marketing*.

Martínez Miguélez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*.

Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47.

Tsai, C. H., Cheng, C. H., Yeh, D. Y., & Lin, S. Y. (2017). Can learning motivation predict learning achievement? A case study of a mobile game-based English learning approach. *Education and Information Technologies*, 22(5), 2159-2173.