

# MENDIVE



REVISTA DE EDUCACIÓN

Artículo original

## Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia

**Gamification as a didactic strategy for the acquisition of vocabulary in English in the post-pandemic**

**Gamificação como estratégia didática para aquisição de vocabulário em inglês no pós-pandemia**

Lorena Anabel Pérez Cuaces<sup>1</sup>



<http://orcid.org/0000-0003-1321-465X>

<sup>1</sup>Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ibarra. Ecuador



[aper2020puce@gmail.com](mailto:aper2020puce@gmail.com)

**Recibido:** 31 de marzo 2022.

**Aceptado:** 17 de mayo 2022.

### RESUMEN

En el trabajo se aborda la importancia de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés como segundo idioma en la educación básica y bachillerato en Ecuador. El objetivo de la investigación fue identificar la importancia de la aplicación de la estrategia de gamificación para la adquisición del vocabulario en inglés, en la postpandemia. Para lograr tal propósito se aplicó un cuestionario de entrevista a seis docentes de inglés del cantón Tulcán en la provincia de Carchi, definiéndose elementos de interés para lograr una efectiva aplicación de esta estrategia didáctica en la época de postpandemia. Los resultados de la entrevista, unidos al análisis teórico realizado luego de la consulta a bibliografía actualizada, se interpretaron y discutieron con el método cualitativo de triangulación metodológica. Se determinó que los juegos para mejorar el vocabulario de inglés resultan muy útiles, lo cual fue mucho más fácil de conseguir en la época de clases virtuales debido a la pandemia, y se dificulta en la actualidad por los escasos recursos tecnológicos de las escuelas públicas y fiscomisionales. Se reconoció la importancia de ampliar la gama de juegos a usar en las clases de inglés y su potencial cooperativo, como vía para mejorar los componentes cognitivos y socioafectivos en los estudiantes.

**Palabras clave:** gamificación; didáctica; estrategia; aprendizaje significativo; vocabulario; inglés; Ecuador.

### ABSTRACT

The work addresses the importance of gamification as a didactic strategy in the teaching of English as a second language in basic education and high school in Ecuador. The objective of the research was to identify the importance of the application of the gamification strategy for the acquisition of vocabulary in English, in the post-pandemic. To achieve this purpose, an interview

questionnaire was applied to six English teachers from Tulcán canton in Carchi's province, defining elements of interest to achieve an effective application of this didactic strategy in the post-pandemic era. The results of the interview, together with the theoretical analysis carried out after consulting the updated bibliography, were interpreted and discussed with the qualitative method of methodological triangulation. It was determined that games to improve English vocabulary are very useful, which was much easier to achieve in the time of virtual classes due to the pandemic, and is currently difficult due to the scarce technological resources of public and mixed schools. The importance of expanding the range of games to be used in English classes and their cooperative potential was recognized, as a way to improve cognitive and socio-affective components in students.

**Keywords:** gamification; didactics; strategy; meaningful learning; vocabulary; English; Ecuador.

## RESUMO

O trabalho aborda a importância da gamificação como estratégia didática no ensino de inglês como segunda língua na educação básica e no ensino médio no Equador. O objetivo da pesquisa foi identificar a importância da aplicação da estratégia de gamificação para a aquisição de vocabulário em inglês, no pós-pandemia. Para atingir esse objetivo, foi aplicado um questionário de entrevista a seis professores de inglês do cantão de Tulcán, na província de Carchi, definindo elementos de interesse para alcançar uma aplicação eficaz dessa estratégia didática na era pós-pandemia. Os resultados da entrevista, juntamente com a análise teórica realizada após consulta à bibliografia atualizada, foram interpretados e discutidos com o método qualitativo de triangulação metodológica. Foi determinado que os jogos para melhorar o vocabulário em inglês são muito úteis, o que era muito mais

fácil de conseguir durante o tempo de aulas virtuais devido à pandemia, e atualmente é difícil devido aos escassos recursos tecnológicos das escolas públicas e fiscomisionales. Foi reconhecida a importância de ampliar o leque de jogos a serem utilizados nas aulas de inglês e seu potencial cooperativo, como forma de melhorar os componentes cognitivos e socioafetivos nos alunos.

**Palavras-chave:** gamificação; didática; estratégia; aprendizagem significativa; vocabulário; Inglês; Equador.

## INTRODUCCIÓN

Entre las principales dificultades que se presentan en la enseñanza de lenguas extranjeras, está que el docente sea capaz de preparar a los estudiantes para que apliquen el idioma que se está estudiando; lo cual es muy particular en la adquisición del vocabulario y su uso efectivo en la mejora de las capacidades comunicativas.

Cameron (2001) indica que, para la adquisición del vocabulario en inglés, se deben tomar en cuenta varios aspectos con respecto a la enseñanza-aprendizaje: qué es el vocabulario, el desarrollo del vocabulario, el desarrollo de los significados y el aprendizaje y enseñanza del vocabulario. Como primer punto, se debe conocer que el vocabulario no puede entenderse como un conjunto de palabras aisladas, pues componen unidades de significado que involucran representaciones visuales o conceptuales. Según Cameron (2001, pág. 57) el vocabulario se define como "aprendizaje de las palabras, de la formulación de frases o fragmentos, al encontrar vocablos dentro de éstas, y aprender incluso más acerca de los mismos".

En cuanto al significado de conocer una palabra, Cameron (2001) señala tres destrezas importantes: conocer la forma, es decir, cómo suena la palabra, cómo se pronuncia y sus cambios gramaticales; por otro lado, dominar el significado, que involucra el contenido conceptual y cómo se relaciona con otros conceptos y palabras; y, finalmente, la utilidad, es decir, el dominio de patrones con otras palabras y usos particulares del lenguaje.

Por otro lado, la adquisición de una lengua es uno de los aspectos más impresionantes y fascinantes del desarrollo humano. Sin embargo, señala que existe una gran diferencia entre adquirir una lengua y aprenderla, pues la adquisición es un proceso natural, innato, intrínseco al desarrollo, no guiado. Por el contrario, el aprendizaje tiene como características que es guiado y practicado; además, requiere de un esfuerzo mental y necesita estrategias activas de enseñanza-aprendizaje.

Ante los retos que representa el aprendizaje de una lengua extranjera, la gamificación se reconoce como una importante estrategia. Múltiples autores han definido el juego como método de enseñanza en el contexto educativo. Piaget (1991) lo consideraba elemento esencial en la vida de los niños, para generar aprendizajes, pues su aparición era, incluso, anterior al lenguaje mismo y a las manifestaciones de vida social. A su vez, Fernández & Henríquez (2016) explican que "el juego ayuda en la construcción cognitiva, que aumenta las habilidades que son importante para la construcción del conocimiento y de la vida como: observar, analizar, adivinar y comprobar, componiendo lo que se entiende por razonamiento lógico" (pág. 164). Esta última definición sustrae al juego como método de intelección infantil y amplía su utilización en el contexto educativo, como elemento importante para aprender y fortalecer habilidades que permiten el razonamiento lógico.

Son múltiples los beneficios de la incorporación de los juegos al contexto educativo. Estos pueden ser empleados en la enseñanza de todos los grupos etarios; además, motivan a los estudiantes y permiten el desarrollo de destrezas para resolver problemas, para colaborar y para ser creativos. Por otro lado, posibilitan que los alumnos desarrollen su identidad propia y permiten que desarrollen habilidades comunicativas y amplíen sus habilidades colaborativas.

Existen variados tipos de juegos que pueden ser empleados en el aula; es tarea del docente concebir estrategias adecuadas para su utilización. En el caso de la enseñanza del inglés, los juegos son una herramienta eficaz en el desarrollo de la expresión oral, pues la habilidad surge de forma natural en el instante en el que los estudiantes deben comunicarse para lograr la realización de los objetivos del juego. Expresar un pensamiento, dar una opinión, no se vería como una actividad impuesta por el docente, sino como un hecho lógico y necesario para alcanzar la meta trazada por el juego.

Entre la gama de juegos útiles en el contexto educativo, destacan los juegos digitales. Muchos educadores consideran que los juegos digitales pueden llegar a ser perniciosos, pero la cuestión está en saberlos utilizar correctamente. El profesor debe ser capaz de diseñar actividades que los incorporen y en las que se pueda obtener el mayor número de beneficios para los alumnos.

En el espacio educativo los juegos digitales que generan la interacción son muy necesarios. Existen múltiples juegos que presentan esta característica, lo que posibilita, si se emplea como herramienta instructiva, que los estudiantes trabajen en equipo, intercambien opiniones y establezcan estrategias para alcanzar un objetivo determinado. Ello tuvo una importancia reconocida en el reciente

período vivido, donde el confinamiento, la teleeducación y el teletrabajo primaron para el desarrollo de las actividades educativas a nivel mundial, por casi dos años, debido a la pandemia por coronavirus COVID-19 que azotó al mundo. Indicar que la educación será otra luego de este período, es una idea que se maneja desde los ámbitos científicos hasta en la percepción de estudiantes, docentes, familias y sociedad (Cardona, 2021).

En Ecuador, como parte de la política gubernamental de mantener los niveles de calidad en la educación durante este período, se manejaron programas alternativos para los diferentes tipos de enseñanza, basados todos en la modalidad virtual de enseñanza, garantizando así la cobertura del servicio a la mayor parte de niños y adolescentes, con la limitación de acceso a la tecnología en algunos casos.

La presente investigación se enfoca específicamente al sector educativo del cantón Tulcán en la provincia Carchi, en el cual existen 71 instituciones educativas, de las que 55 son públicas, nueve privadas y siete fiscomisionales, con 22584 estudiantes y 1169 docentes, según registros del Instituto Nacional de Estadísticas de Ecuador y el Ministerio de Educación. Según las mismas fuentes, el 97.18 % de las instituciones y el 78.44 % de los estudiantes han retornado a las actividades escolares de forma presencial hasta marzo de 2022.

La investigación se dirige a identificar la importancia de la aplicación de la estrategia de gamificación para la adquisición del vocabulario en inglés, en la postpandemia.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Con la intención de conocer el criterio de los docentes de inglés del cantón Tulcán en la provincia Carchi, se elaboró un cuestionario de entrevista con 10 preguntas dirigidas a abordar la temática en estudio. El cuestionario fue validado por dos expertos en temas educativos, con grado de doctores, determinándose una alta confiabilidad y validez para su aplicación. La estructura del cuestionario se muestra a continuación en tabla 1.

**Tabla 1-** Estructura del cuestionario

Tema	Número de preguntas
Datos generales	5
Uso de metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés	1
Experiencias sobre la enseñanza del inglés y aprendizaje del vocabulario	3
Uso de la gamificación en la enseñanza del inglés y del vocabulario en específico	4
Uso de juegos y otros recursos didácticos digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés	2

Se aplicó un muestreo por conveniencia, lográndose la participación como entrevistadas de seis docentes de inglés de escuelas públicas (4) y fiscomisional (2), todas mujeres, lo cual es lógico al observar que el 67 % de los docentes del cantón Tulcán representan al género femenino. Las docentes entrevistadas tienen como titulación la siguiente: tecnología superior (1), licenciatura (2), ingeniería (2) y maestría (1), con un promedio de nueve años de experiencia. El 100 % de las docentes imparten clases en el nivel de educación básica superior y bachillerato.

Los resultados de la entrevista, además del análisis teórico realizado en relación a la

gamificación y su aplicación en el contexto de la enseñanza del inglés, a partir de recursos bibliográficos extraídos de bases de datos y repositorios académicos, fueron interpretados a través del método cualitativo de triangulación metodológica (Gómez & Okuda, 2005), con uso de la técnica de cuadro de triple entrada.

## RESULTADOS

La aplicación de la entrevista arrojó los siguientes resultados:

- El 100 % de las docentes entrevistadas considera importante utilizar metodologías innovadoras en la educación, especialmente en la enseñanza del idioma inglés y el vocabulario en particular; relacionándoles con el aprendizaje significativo.

- Los principales factores para la efectividad del aprendizaje del idioma inglés fueron las metodologías empleadas y la motivación de los estudiantes, derivado de su poco gusto por los idiomas no nativos y baja influencia positiva del entorno.

- Las principales dificultades que se reconocen en el aprendizaje del inglés es su carácter mecánico, memorístico, problemas con el vocabulario, capacidad auditiva y uso excesivo del traductor, especialmente durante el período de clases virtuales.

- A pesar de que se reconoció que las metodologías más empleadas aún son de corte tradicional, comienzan a usarse otras como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación, visualización, entre otras; haciendo uso cada vez más de herramientas digitales que fueron de más fácil acceso durante la pandemia, debido a que los estudiantes utilizaban equipamiento y redes personales y familiares. Las instituciones educativas públicas y fiscomisionales no se encuentran en

condiciones de asumir dichos retos en la actualidad, debido a su escasa infraestructura física y tecnológica.

- La gamificación es conocida por todas las docentes entrevistadas, quienes manejan correctamente el concepto e importancia en el contexto educativo. Además, se reconocieron múltiples beneficios de su empleo, como la mejora de la motivación, trabajo en equipo, socialización, resultados académicos, entre otros.

- Particularmente, se manifestó la utilidad de los juegos para la mejora en el aprendizaje del vocabulario en inglés, considerando que generan mayor interés, motivación y compromiso del estudiante en el proceso.

- Los tipos de gamificación más reconocidos por las docentes entrevistadas, con utilidad en la enseñanza del vocabulario, son los juegos de memoria, las sopas de letras, las lluvias de ideas; la mayoría utilizadas a través de recursos digitales.

- No hubo coincidencia entre las entrevistadas en relación con la frecuencia de empleo de la gamificación para la enseñanza del vocabulario en inglés; una de ellas manifestó que diariamente lo hacía, otra indicó no realizarlo nunca y la mayoría (cuatro) manifestaron que en clases virtuales durante la pandemia resultaba mucho más fácil, y que en la actualidad le promueven, mediante las tareas, a realizarlo por el estudiante como trabajo autónomo en casa.

- Todas las docentes conocen recursos digitales que permiten aplicar la gamificación en la enseñanza del vocabulario, tales como *Genially*, *Kahoot*, *Quizes*, *Hanged man*, *Missing letter*, *Scrabble*, *Trivias*, *Pictionary*, *Liveworksheet*, entre otras.

- En relación con la frecuencia ideal de uso de juegos en clases para tales fines, tampoco hubo coincidencia entre las entrevistadas: tres de ellas indican que debería ser

diariamente; dos, que tres veces a la semana; y una, que solo una vez a la semana.

Como resultado de la aplicación del método de triangulación metodológica se elaboró el cuadro de triple entrada construido, que se presenta a continuación en Tabla 2.

**Tabla 2-** Cuadro de triple entrada construido

Fuentes e instrumentos/Categorías evaluadas	Entrevista realizada	Bibliografía consultada
Uso de metodologías innovadoras en la educación	Importante, constituye un reto para la educación en el país.	En el estudio de Ordóñez & Mohedano (2019), como en muchos otros, se demostró que las metodologías innovadoras son mucho más exitosas que las tradicionales.
Uso específico para la enseñanza del inglés y el vocabulario	Sí	En la investigación documental de corte histórico, realizada por Molina, Molina & Gentry (2021, pág. 722), se determinó que "El aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, otros. No obstante, se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin".
Relación de las metodologías innovadoras con el aprendizaje significativo	Sí	Ordóñez & Mohedano (2019) reconocen la relación entre metodologías innovadoras y aprendizaje significativo, indicando que, por lo general, lo que se estimula es el aprendizaje mecánico.
Factores que inciden en el aprendizaje del inglés	Metodologías de enseñanza y motivación	En el estudio de Bastidas & Muñoz (2020) se determinaron como los principales factores: el ambiente del aprendizaje; el currículum; la preparación de los docentes; el rol de la comunidad local; las políticas nacionales y los factores de corte cognitivo, afectivo y lingüístico.
Principales dificultades	Insuficiente vocabulario, capacidad auditiva y uso del traductor, especialmente en la época de clases virtuales	Las principales deficiencias, por lo general, están relacionadas con: desmotivación, miedo a participar oralmente, bajo autoconcepto sobre sus capacidades para aprender inglés y deficiencias en el manejo del español sobre el aprendizaje efectivo del inglés (Bastidas & Muñoz, 2020). Arán, Arzola & Ríos (2022) enfatizan en el tema de la capacidad auditiva.
Metodologías más empleadas	ABP, gamificación, visualización, entre otras, con herramientas digitales	E-learning, Aula Invertida, ABP, gamificación y aprendizaje colaborativo, con énfasis en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) (Arán, Arzola & Ríos, 2022).
Uso de la gamificación en el contexto educativo	Importante y útil en la mejora de resultados académicos y	Evidenciado en el trabajo de Molina, Molina & Gentry (2021)

	capacidad de socialización, motivación, entre otros beneficios	
En la enseñanza del vocabulario en inglés	Sí, de forma significativa	Evidenciado en el trabajo de Arán, Arzola & Ríos (2022)
Tipos de juegos más frecuentes	Juegos de memoria, sopas de letras, las lluvias de ideas, y otros tipos de juegos digitales	Dias (2019) sistematiza los siguientes tipos de juegos útiles para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua: interactivos e intercambiados, de touch y confianza, de creatividad y reflexión, de gestión, de cierre, y de habilidad y estrategia
Uso en clases	Diferente empleo; se facilitó su aplicación durante clases virtuales en la época de pandemia	Existe suficiente evidencia científica de su uso en clases para la enseñanza del inglés (Chaves, 2020).
Mayor aplicación en modalidad virtual	Sí	"La pandemia mundial del COVID 19 ha estimulado (y en algunas ocasiones forzado) a las instituciones educativas y personal docente, a hacer uso efectivo de los entornos virtuales de aprendizaje" (Briceño, 2022, pág. 12).
Potencia el trabajo colaborativo	No siempre	Debe potenciarlo (Arán, Arzola & Ríos, 2022).
Uso de juegos y otros recursos didácticos digitales	Se usan, principalmente, <i>Genially, Kahoot, Quizzlet, Hanged man, Missing letter, Scrabble, Trivias, Pictionary, Liveworksheet</i> , entre otros.	Destacan Classkraft, Explorez, Quizzlet y Kahoot (Chaves, 2019).
Frecuencia de empleo	Diariamente, indicó la mayoría de las entrevistadas	En dependencia de la función que se le otorgue al juego dentro del programa curricular, debe evitarse el tedio o aburrimiento en los estudiantes (Chaves, 2019).

puede observarse que existe correspondencia, de forma general, entre los resultados de la entrevista a docentes de inglés del nivel de educación básica y bachillerato del cantón Tulcán en Carchi, y lo que se documenta en las fuentes consultadas. En el cuadro anterior se han plasmado solo algunos de los resultados de la búsqueda bibliográfica efectuada; los autores elegidos han realizado estudios bibliográficos profundos en relación a las diversas temáticas abordadas.

## DISCUSIÓN

El análisis de las metodologías innovadoras para la enseñanza del idioma inglés adquiere la particularidad de que "no se reduce a los contenidos conceptuales o teóricos (...), su función radica en poderlos enlazar con los procedimentales, al fomentar el desarrollo de competencias comunicativas" (Arán, Arzola & Ríos, 2022, pág. 7). De ahí que el uso de metodologías activas y TIC sean muy útiles para la enseñanza del inglés, en especial para la adquisición de competencias comunicativas, especialmente la oral, que se reconoce como una de las principales dificultades para los estudiantes, por Arán, Arzola & Ríos (2022). Estos autores enmarcan el aprendizaje del vocabulario en inglés bajo el enfoque comunicativo, el cual ha superado otras teorías y se ubica como eje de los programas curriculares, con influencias de diversos elementos contextuales. Entre las metodologías innovadoras más empleadas a nivel mundial en la actualidad para la enseñanza del inglés como segunda lengua, destacan el E-learning, Aula Invertida, ABP, gamificación y aprendizaje colaborativo, todas ellas con énfasis en el uso de las TIC.

Uno de los aspectos que igual mantiene vigencia en la actualidad, en relación a la función de la educación y las metodologías o estrategias didácticas que deberían

aplicarse, es el aprendizaje significativo. Este concepto se mantiene como hilo conductor de los procesos educativos; sin embargo, tanto en los estudios consultados como en los resultados de las entrevistas aplicadas, se identificó que aún la enseñanza del inglés, y del vocabulario en particular, sigue siendo mecánico, memorístico, caracterizado por un uso excesivo de los traductores que en la época de clases virtuales resultó muy popular entre los estudiantes.

Las deficiencias en la enseñanza-aprendizaje del inglés aún son notorias, frente a los múltiples beneficios que tiene para los niños, adolescentes y jóvenes dominar un idioma tan importante a nivel mundial por su dominio en el mundo académico, político y de los negocios (Arán, Arzola & Ríos, 2022). Específicamente en la enseñanza del vocabulario, los elementos descritos anteriormente con base a Cameron (2001) y otros autores, muestran lo compleja que resulta, en especial en entornos donde no se motiva a los estudiantes a mejorar sus competencias comunicativas y otras destrezas lingüísticas.

En el caso específico de Ecuador, la enseñanza del inglés se encuentra extendida a nivel nacional, tanto a nivel de educación básica como bachillerato. Sin embargo, se enfrentan las mismas problemáticas que destacan los autores, desde lo curricular, socioafectivo y social. En las entrevistas realizadas destacó que las docentes señalaran con énfasis lo relativo al insuficiente vocabulario y capacidad auditiva de los estudiantes, indicando que las principales causas que lo originan son las metodologías de enseñanza que se emplean y la baja motivación por parte de los estudiantes. Estos factores se encuentran entre los plasmados por Bastidas & Muñoz (2020), quienes añaden otros como la preparación de los docentes, el ambiente de aprendizaje e influencia de actores externos, en especial las familias y comunidad.

En relación a la utilidad de la gamificación para la enseñanza del vocabulario en inglés y, de forma general, la mejora de las competencias comunicativas, existe consenso, tanto en la literatura consultada como en las entrevistas realizadas. Sin embargo, se evidenció que los juegos que se emplean actualmente por las docentes entrevistadas se concentran en juegos didácticos digitales que resultaron populares en las clases virtuales, y que ahora son de mayor dificultad de aplicación en condiciones de presencialidad, por lo que se hace uso de ellos principalmente para el desarrollo de tareas en casa. Entre los juegos y otros recursos digitales empleados por las docentes y los que más se emplean a nivel internacional, existe correspondencia, como se puede observar en el cuadro mostrado arriba.

La insuficiente capacidad económica de las instituciones públicas y fiscomisionales para garantizar la infraestructura física y tecnológica requeridas para el uso de recursos digitales en la clase presencial, se evidencia en el hecho de que el presupuesto en el último período escolar disminuyó en casi el 10 % en relación al año 2020. Esta problemática no es exclusiva de Ecuador, pues como indican Ordóñez & Mohedano (2019) en el estudio realizado en España, los centros educativos privados promueven más el uso de TIC y metodologías innovadoras, en comparación con los públicos debido, por lo general, a las restricciones económicas.

En relación a ello, se considera que es necesario ampliar el conocimiento y aplicación de otros tipos de recursos lúdicos por parte de los docentes, no únicamente digitales, que se acoplen mejor a la realidad que viven las instituciones educativas del cantón Tulcán. Como manifiesta Dias (2019), existe una amplia clasificación de juegos didácticos, que una vez conocidos y evaluados para cada caso concreto podrían ser empleados con efectividad en el contexto educativo ecuatoriano, y de Tulcán en específico. Ello evitaría que se relacione

únicamente el uso de juegos al ambiente digital, ya que, a pesar de que resultan muy útiles en la época que se vive marcada por el uso extendido de las TIC a la educación y el resto de actividades sociales y económicas, no son el único recurso lúdico con que el que el docente de inglés podría contar para lograr una mayor motivación, compromiso del estudiante con su propio aprendizaje, mejor rendimiento académico, cooperación y colaboración, entre otros beneficios (Chaves, 2019).

En cuanto al trabajo cooperativo que debería promover la gamificación, las docentes entrevistadas manifestaron que no siempre lo promueven, lo que indica que no se utiliza en toda su potencialidad este recurso didáctico. Debe considerarse que para que el juego cumpla su rol de potenciador del aprendizaje del inglés, el trabajo cooperativo o colaborativo es una premisa (Briceño, 2022). Adicional, y acorde con Dias (2019), debe minimizarse el aburrimiento o la distracción a la hora de organizar el juego y potenciar el aprovechamiento del entorno real de los juegos, vinculando al estudiante con su medio de forma efectiva.

De forma general, una mejor estructuración didáctica de la gamificación en las clases de inglés, en especial para la mejora del vocabulario, debería contener entre otros aspectos los siguientes: tipo y variedad de juegos donde se combinen los recursos digitales con otros en el ambiente del aula y el entorno escolar; componente colaborativo de los juegos y frecuencia de uso semanal.

Concluyendo, se debe señalar que la gamificación continúa siendo una de las estrategias didácticas más útiles para lograr un aprendizaje significativo del inglés como segunda lengua, y la adquisición de vocabulario y mejora de las competencias comunicativas.

El uso extendido de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ha

provocado que muchos docentes visualicen únicamente al juego digital como herramienta de gamificación, limitando su aplicación en la época de postpandemia y desaprovechando las ventajas del espacio escolar y entorno familiar y comunitario como potenciadores de la motivación y práctica sistemática del idioma inglés.

Resulta necesario el conocimiento, evaluación e implementación de los diferentes recursos lúdicos disponibles, no únicamente digitales, en las clases de inglés, específicamente en las instituciones educativas de Tulcán en Ecuador, con la finalidad de aprovechar al máximo sus beneficios en el ámbito cognitivo y socioafectivo de los estudiantes, potenciando su rol motivador y de trabajo cooperativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arán Sánchez, A., Arzola Franco, D. M., & Ríos Cepeda, V. L. (2022). Enfoques en el currículo, la formación docente y metodología en la enseñanza y aprendizaje del inglés: Una revisión de la bibliografía y análisis de resultados. *Educación: Revista de la Universidad de Costa Rica*, 46(1 (enero-junio)), 538-553.
- Bastidas-A., J. A., & Muñoz-Ibarra, G. (2020). Factores que influyen en el aprendizaje del inglés de los bachilleres de Pasto, Colombia. *Folios*, 51, 163-181. Disponible en: <https://doi.org/10.17227/folios.51-8676>
- Briceño Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11-22.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners* (1er. ed.). Cambridge Language Teaching Library. Disponible en: <https://www.amazon.com/-/es/Lynne-Cameron/dp/0521774349>
- Cardona, L. M. (2021). Percepciones de docentes frente al cambio en tiempos de pandemia. *Educación y Ciencia*, 25, 1-25.
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8(33), 422-430.
- Dias, A. D. L. (2019). El uso de juegos para enseñar inglés como segunda lengua. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 3(7), 69-76.
- Fernández Ricci, M. M., & Henrique dos Santos, M. (2016). Utilización de los juegos digitales en la educación. *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 4(2), 163-167.
- Gómez-Restrepo, C., & Okuda Benavides, M. (2005). Métodos en investigación cualitativa: Triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(1), 118-124.
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. Disponible en: <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Ordóñez Olmedo, E., & Mohedano Sánchez, I. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Hekademos: revista educativa digital*, 26, 18-30.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología* (1era ed.). Editorial Labor. Disponible en: [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)

**Conflicto de intereses:**

La autora declara no tener conflictos de intereses.

**Contribución de los autores:**

La autora ha participado en el diseño y redacción del trabajo, y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional  
Copyright (c) Lorena Anabel Pérez Cuaces