



TLATEMOANI
Revista Académica de Investigación
Editada por Eumed.net
Año 15, no. 46 – Agosto 2024.
España-ISSN: 1989-9300
revista.tlatemoani@uaslp.mx

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN 5° GRADO DE PRIMARIA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

PERFORMING GAMIFICATION IN A 5TH GRADE GROUP OF ELEMENTARY SCHOOL TO TEACH ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

AUTOR:
José Manuel Peña Galaviz
ORCID 0009-0008-9919-914X
jose.galaviz@uaslp.mx
Docente del Departamento Universitario de inglés-UASLP

RESUMEN

Esta investigación trata sobre la implementación de la Gamificación, en un aula de la Primaria Pública José Ma. Morelos y Pavón, para apoyar a la práctica de la lengua extranjera (inglés) en el salón de clase. Se llevó a cabo bajo una investigación cuantitativa para obtener el número del nivel de aceptación de los alumnos por la implementación el método de la Gamificación, que les ayude a consolidar los contenidos vistos en clase. Los alumnos estuvieron experimentando diversas actividades que normalmente no se tienen en una clase tradicional, aunque en una clase de idiomas si se realizan juegos de manera más común que en otro tipo d clases, ya que se pueden realizar juegos de vocabulario, competencias de enunciados, etc. Sin embargo, el uso de juegos solamente, no se refiere a Gamificación como tal. La gamificación requiere de una sistematización en la organización, planificación de la clase, diseño de materiales, uso de tecnologías si es posible para apoyar las actividades, pero sobre todo en un sistema de recompensas y beneficios que motive a

TLATEMOANI, No. 46, agosto 2024.
<https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/index.html>



los alumnos, no solo por el hecho de ganar juegos. De esta manera, los alumnos no solamente se involucran de manera aislada en juegos diseñados para el aprendizaje, sino que llevan un proceso en el que se integran en equipos o grupos de trabajo, que son requeridos de seguir un guión, script o historia en la cual resolverán diversos retos o actividades que los lleve a la adquisición del conocimiento del inglés de una manera distinta a una clase tradicional del idioma. Dicho estudio demostró que el uso de la Gamificación fue aceptado con agrado por los alumnos en los distintos criterios mencionados más adelante.

Palabras clave: Enseñanza del inglés, Gamificación, Educación Primaria, actividades lúdicas, juegos, recompensas.

Abstract

This research deals with the implementation of Gamification, in a classroom at the José Ma. Morelos y Pavón Public Primary School, to support the practice of the foreign language (English) in the classroom. It was carried out under a quantitative investigation to obtain the number of the level of acceptance of the students for the implementation of the Gamification method, which helps them consolidate the contents seen in class. The students were experiencing various activities that are not normally carried out in a traditional class, although in a language class games are played more commonly than in other types of classes, since vocabulary games, sentence competitions, etc. However, the use of games alone does not refer to Gamification as such. Gamification requires systematization in the organization, class planning, design of materials, use of technologies, if possible, to support activities, but above all in a system of rewards and benefits that motivates students, not only for the fact of winning games. In this way, students not only engage in isolation in games designed for learning, but also carry out a process in which they are integrated into teams or work groups, which are required to follow a script, script or story in the which will solve various challenges or activities that lead them to the acquisition of knowledge of English in a different way than a traditional language class. This study showed that the use of Gamification was accepted with pleasure by the students in the different criteria mentioned below.

Keywords: English teaching, elementary school, gamification, ludic activities, games, rewards.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de idiomas ha sido un tema de estudio interesante durante siglos ya que el aprendizaje de la lengua materna, para un infante rodeado de usuarios del idioma, así como la información necesaria de dicha lengua materna no supone un esfuerzo mayor, al ser un proceso natural para las personas desde el momento de su nacimiento.

Sin embargo, el aprendizaje de una lengua extranjera o segundo idioma conlleva a tener un proceso completamente distinto en donde los usuarios de ese idioma e información suficiente en el segundo idioma posiblemente no se encuentran al alcance de la mano como en el primer caso.

Numerosos docentes han buscado que, a través del uso de los juegos, las actividades en clase se vuelvan más atractivas, incluyentes e interactivas para los educandos. En una clase de idiomas, en donde en el pasado la repetición de frases u oraciones era una constante, de la misma manera con los ejercicios gramaticales repetitivos en donde existía un cambio mínimo en alguno de los elementos de la estructura, era la mejor manera de aprender a usar la lengua extranjera.

Para los educandos, los juegos, aunque repetitivos en cada etapa de avance, o de retos, necesitan de dicha práctica, acierto y error, para pasar al siguiente nivel. Por lo que los juegos con dichas características pueden ayudar al aprendizaje de un idioma en la misma forma, considerando el acierto y error en el uso de estructuras gramaticales, aprendizaje de vocabulario, expresiones fijas, etc. donde el juego es un reto para conseguir el aprendizaje a través de sus mismas estrategias y el desarrollo de habilidades y destrezas para su uso de manera correcta.

Enseñanza del inglés como lengua extranjera

Las necesidades que se tienen en el mundo globalizado del presente requieren de una actualización en la forma de enseñar en las escuelas del país (Peña, 2012), ya sean instituciones públicas o privadas, la mayoría de los alumnos son usuarios de por lo menos alguna red social, y buscan información en internet en su mayoría en lugar de ir a una biblioteca escolar o pública.

Debido a esto, es necesario que las autoridades escolares, los docentes, los padres de familia, y los alumnos hagan juntos lo que normalmente hacen en su tiempo libre, a través de las redes sociales y las búsquedas en internet, pero ahora con un objetivo educativo: aprender en línea.

De acuerdo con Ibáñez (2008) los estudiantes que actualmente están ingresando a la universidad, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes cargados de tecnología. Esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio.

La pandemia tomó por sorpresa en el momento menos esperado al sistema educativo, sobre todo para la educación pública que no cuenta de manera general con la infraestructura y tecnología necesaria para ofrecer una educación a distancia, y en la que de alguna manera y en consecuencia al encierro forzoso, los docentes tuvieron que improvisar la manera en hacer llegar los contenidos y solventar los aprendizajes esperados con los alumnos en sus hogares.

Al cabo de algún tiempo, diversas plataformas y aplicaciones de redes sociales, realizaron los ajustes necesarios y brindaron un soporte al sistema educativo para que los docentes y los alumnos tuvieran ya de manera formal un medio de comunicación e interacción que supliera al salón de clases presencial, pero con casi las mismas formas de interactuar.

Debido a esta situación, y tomando en cuenta que en la vida diaria de las personas se usan las herramientas tecnológicas más comunes para el esparcimiento, la diversión, la comunicación entre familiares, colegas, compañeros de la escuela, amigos y/o conocidos, ya se tiene un camino bien recorrido donde los usuarios tienen un conocimiento aceptable sobre el uso de estos materiales.

La gamificación

La gamificación se refiere a servirse de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, ya que, como lo menciona la Dra. Healey (2012), la Gamificación se refiere al uso de elementos de juego en ambientes externos al juego. Dentro de las estrategias y técnicas para el aprendizaje se integra el reconocimiento de logros por medio de puntos, insignias, barras de progreso o cuadros de honor. El concepto de gamificación surgió en el sector empresarial, y en recientes años se ha transferido al área de la educación.

El uso de la gamificación en el ámbito educativo ha ido ganando popularidad en los últimos años. En particular, en la enseñanza del inglés en educación primaria, la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

Es por esto por lo que la gamificación ha ganado popularidad como una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta se refiere se refiere al uso de elementos y mecánicas de juego en un contexto no lúdico, con el objetivo de fomentar el interés y la participación de los estudiantes.

De la misma manera, este enfoque puede facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes, ya que les permite relacionar los conocimientos y habilidades adquiridos en el juego con su contexto personal y social. Según la teoría constructivista de Dewey (1938), los estudiantes aprenden mejor cuando pueden conectar los nuevos conocimientos con su experiencia previa y aplicarlos en situaciones reales. La gamificación, al presentar contextos virtuales y tareas desafiantes, puede facilitar la transferencia y aplicación de los conocimientos y habilidades lingüísticas en la vida diaria de los estudiantes.

La gamificación en la enseñanza del inglés

Uno de los puntos principales de la gamificación es fomentar la motivación del estudiante, ya que éste es un factor clave en el aprendizaje de un idioma. Como confirman Dicheva et. al. (2015), la

gamificación ofrece una experiencia envolvente y motivadora para los estudiantes al combinar elementos lúdicos con actividades de aprendizaje. Esto puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que a su vez favorece el proceso de adquisición de una segunda lengua, es decir, su interés y compromiso personal por aprender el idioma inglés.

Según la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), la motivación intrínseca está relacionada con la satisfacción de necesidades psicológicas básicas como la competencia, la autonomía y la relación social. La gamificación puede satisfacer estas necesidades al proporcionar desafíos, elecciones y oportunidades de colaboración, lo que puede aumentar la motivación de los estudiantes para aprender inglés.

La teoría de la motivación extrínseca de Vallerand (1997) sostiene que la persona puede tener esta motivación hacia una actividad cuando percibe que esta tiene un valor instrumental para alcanzar sus metas personales. En el caso de la gamificación en una clase de inglés, los estudiantes pueden percibir que el aprendizaje del idioma les brindará beneficios a largo plazo, como mejores oportunidades laborales o una comunicación más efectiva en un mundo globalizado. Esta motivación extrínseca puede ser reforzada a través de recompensas y reconocimientos en el juego, como puntos, niveles o insignias, que refuerzan la percepción de la utilidad y el valor de aprender inglés.

La gamificación también fomenta un enfoque centrado en el estudiante; Pappas (2013) afirma que los juegos educativos permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, lo que les ayuda a desarrollar un mayor sentido de autonomía y responsabilidad en su propio proceso de aprendizaje. Esto es especialmente importante en una clase de inglés en educación primaria, donde los estudiantes se encuentran en etapas tempranas de su educación y necesitan desarrollar habilidades de autorregulación.

Por otra parte, la gamificación brinda la oportunidad de practicar el inglés en contextos auténticos. Como afirma Kiili (2005), los juegos pueden simular situaciones reales y ofrecer a los estudiantes la oportunidad de utilizar el idioma en un ambiente seguro y controlado. Esto es especialmente relevante en una clase de inglés en educación primaria, donde los estudiantes todavía están desarrollando su competencia comunicativa y necesitan práctica regular.

Al mismo tiempo, esta metodología fomenta el trabajo en equipo y la colaboración. Así como Abt (1970) sugiere, las oportunidades de colaboración en juegos educativos aumentan el aprendizaje y promueven habilidades sociales importantes. Esto es particularmente relevante en una clase de inglés, donde la práctica oral y la interacción en grupo son fundamentales para el desarrollo de habilidades comunicativas.

De esta manera, se puede promover un enfoque interdisciplinario en la enseñanza del inglés en

educación primaria. Como señala Vygotsky (1978), el juego puede integrar diferentes disciplinas y permitir a los estudiantes abordar problemas complejos desde perspectivas múltiples. Esto es especialmente relevante en una clase de inglés, donde la integración de actividades lúdicas puede fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo, así como la conexión con otras áreas del currículo escolar.

En cuanto a los beneficios cognitivos de este método, se ha demostrado que mejora las habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. De acuerdo con Landers y Landers (2014), los juegos educativos estimulan el pensamiento crítico a través de desafíos y problemas que requieren que los estudiantes piensen de manera más profunda y analítica. Esto es relevante en una clase de inglés en educación primaria, donde los estudiantes necesitan desarrollar una variedad de habilidades cognitivas para dominar el idioma.

La gamificación también puede ayudar a reducir la ansiedad asociada con el aprendizaje de un idioma extranjero, Chen (2016) mencionan que los juegos en el aula de inglés pueden crear un ambiente relajado y no amenazante, lo que reduce la ansiedad y aumenta la confianza de los estudiantes para practicar el idioma. Esto es particularmente beneficioso en una clase de inglés en educación primaria, donde los estudiantes pueden sentirse intimidados por la necesidad de hablar en un idioma extranjero.

Otro punto para tener en cuenta es el aspecto lúdico de la gamificación. Como señalan Lee y Hammer (2011), el componente lúdico de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede aumentar la retención de información y estimular la creatividad de los estudiantes. Esto es especialmente beneficioso en una clase de inglés, donde la fluidez y la capacidad de expresión creativa son objetivos clave.

Un aspecto importante por considerar en la gamificación es la retroalimentación inmediata que proporciona. Hamari (2014) indican que los juegos educativos permiten a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata sobre su rendimiento y proporcionarles información específica sobre cómo mejorar. Esta retroalimentación instantánea puede ayudar a los estudiantes a comprender y corregir sus errores más rápidamente, lo que a su vez facilita el aprendizaje del inglés.

Igualmente, la gamificación puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. En un juego, los estudiantes deben enfrentar desafíos y tomar decisiones estratégicas para avanzar en la trama o resolver problemas. Esto les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo, ya que deben analizar situaciones, evaluar opciones y tomar decisiones informadas. Además, la gamificación puede fomentar la colaboración entre los estudiantes, promoviendo la comunicación en inglés y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes.

Por último, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales y tecnológicas. Según Gee (2003), los juegos educativos pueden fomentar la alfabetización digital de los estudiantes y desarrollar habilidades tecnológicas necesarias para el siglo XXI. En una clase de inglés en educación primaria, el uso de la gamificación puede introducir a los estudiantes en el uso de herramientas digitales y recursos en línea, lo que les ayuda a adquirir habilidades digitales necesarias para el mundo actual.

Diseño de investigación

El uso de Gamificación en la clase de inglés para el 5° grado, grupo C de la primaria José Ma. Morelos y Pavón de la Zona 1 del Sistema Educativo Estatal Regular en la ciudad de San Luis Potosí.

Las necesidades educativas presentes requieren de una actualización en la forma de enseñar en las escuelas del país (Peña Galaviz, 2012), ya sean privadas o públicas, la mayoría de los alumnos son usuarios de por lo menos alguna red social, y buscan información en internet en su mayoría en lugar de ir a una biblioteca escolar o pública.

En esta propuesta, se pretende aplicar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de la metodología de Gamificación o Ludificación para que se pueda aplicar en el apoyo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Así como identificar cuáles son las mejores estrategias y técnicas de enseñanza para este fin.

La escuela tiene una población de aproximadamente 450 alumnos distribuidos en tres grupos por nivel educativo (A, B, C). Todos los grupos llevan dos horas de inglés a la semana, y se está llevando el programa de inglés de la SEP.

Los alumnos, desde el comienzo de la pandemia, dejaron de llevar un libro de texto para inglés, por lo que los docentes utilizan materiales que se adapten a los contenidos del programa, y se utilizan los recursos que se tienen en los salones de clase.

En este caso, únicamente los salones de 5° y 6° grados tienen proyectores para computadoras, y aunque hay computadoras en los mismos salones, varias de estas ya no están en funcionamiento, o no están actualizadas en sus programas o sistemas operativos.

En el salón de clase que se va a utilizar las actividades de gamificación, si funciona la computadora, y por ser el más cercano al aula de medios, la señal inalámbrica de internet de (Wi-Fi) si llega suficientemente para poder utilizar la red para correr las actividades que se puedan utilizar como Objetos de Aprendizaje en forma de juegos para la práctica del idioma inglés. La tecnología ha avanzado de manera exponencial en todos los aspectos que pueden potenciar estas herramientas de enseñanza de forma digital con el uso de las TIC. De la misma manera, han surgido muchas

alternativas para enseñanzas de idiomas a través de la web 3.0 que desde 2006 ha tenido avances cada vez más grandes y sorprendentes sobre el uso de aplicaciones y redes sociales que se pueden utilizar para la enseñanza de acuerdo con Cabero (2016) en lo que llama Web Multimedia Inteligente. Se eligió este tipo de investigación, ya que será una actividad llevada a cabo en las instalaciones de la institución, durante cada uno de los periodos trimestrales. Para comenzar, durante el trimestre corriente, como un inicio para que tanto los alumnos, padres de familia, y demás docentes se vayan familiarizando con el tipo de actividades que se realicen para la presentación de temas, práctica de estos, o consolidación de conocimientos en la clase de inglés.

Esto también será beneficioso, para que en caso de tener que reciclar y activar algún conocimiento previo, se pueda realizar de la misma manera, a través de diversos tipos de objetos de aprendizaje que puedan ser adaptados por el docente, o que el mismo docente pueda crear de acuerdo con las necesidades de los alumnos.

Hernández Sampieri (2014) mencionan que la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Por lo que es una manera más adecuada de realizar esta actividad de investigación, al estar en un ambiente familiar para los estudiantes al realizarse en el contexto de la escuela y su salón de clase, que es su ambiente natural de educación diaria.

Esta forma de investigación es más adecuada ya que permitiría llevar a cabo el proceso durante los diversos periodos del ciclo escolar, y realizar las modificaciones, cambios de curso acción, o adaptaciones necesarias que el docente necesite, de acuerdo a los resultados observados tanto en las encuestas como en las entrevistas realizadas para poder documentar la manera en que los estudiantes reaccionan y responden a las actividades realizadas en las sesiones de inglés, y de la manera en que estos les favorezcan en su proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la materia.

METODOLOGÍA

Para esta propuesta del uso de la Gamificación en la clase de inglés se va a utilizar el método de investigación de tipo no experimental.

Se propone el uso de este método, ya que como se menciona en Latorre (2005), es una forma de indagación que se realiza por parte del profesorado para la mejora de sus actividades, lo que es posible a través de las evidencias obtenidas de los datos y el juicio crítico de otras personas, en este caso los alumnos y/o padres de familia que son entrevistados para conocer el resultado de las actividades utilizadas en la clase de la lengua extranjera.

Técnicas de recogida de datos

Tal y como se menciona en Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., y Torres, C. P. (2014) citando a Archester (2005), las encuestas de opinión son consideradas por diversos autores como un diseño o método. Se pueden considerar en investigaciones no experimentales transversales o transeccionales descriptivas o correlacionales-causales, ya que a veces tienen los propósitos de unos u otros diseños y a veces de ambos.

En este caso se utilizaron encuestas simples donde por medio de emojis con palabras los alumnos puedan identificar cómo se han sentido al trabajar de esta manera en las clases de inglés.

Las actividades se llevaron a cabo en la escuela en las dos sesiones de 50 minutos que se tienen a la semana, pero se dejó abierta la posibilidad e invitación para que puedan acceder también desde sus dispositivos electrónicos en su casa o cualquier lugar donde sea posible para ellos, y de esta manera seguir con la práctica y consolidación de conocimientos a través de los juegos.

Instrumentos de recogida de datos

Díaz y Troyano (2013) manifiestan que la gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego. También se manifiesta como una actividad intrínsecamente motivadora donde se desarrolla un compromiso con el aprendizaje, el trabajo y el equipo; no se trata únicamente de jugar por jugar (PUCV, 2015, p.21).

RESULTADOS

Aceptación por la clase de inglés con el uso de la Gamificación

En general, La integración del uso de la Gamificación fue muy bien aceptada por parte de los estudiantes a la clase de inglés. Como se observa en la gráfica 1 más del 70% se manifestaron que les pareció excelente el uso de la gamificación e la clase de inglés. Mientras que casi 30% aunque no calificaron de excelente, si les pareció bien el uso de esta manera de trabajar en clase. De esta manera, se puede interpretar que a los alumnos han tenido una aceptación positiva por la integración la Gamificación en la clase de inglés de una manera sistemática.

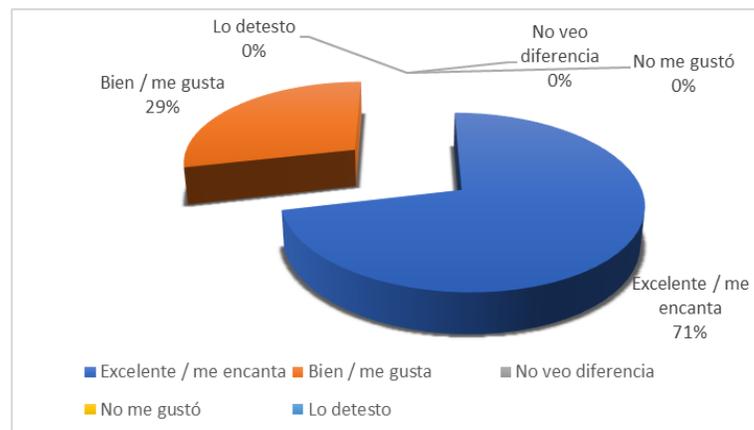


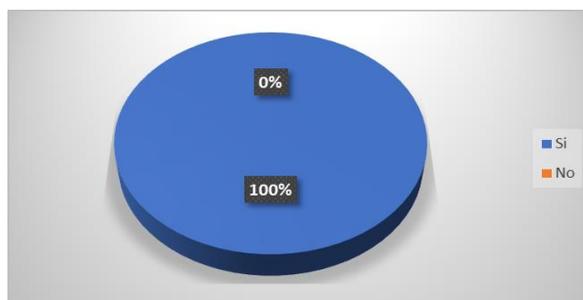
Figura 1
Aceptación del uso de la Gamificación

Nota. Si bien es cierto, la mayoría de los alumnos aceptan la gamificación con una calificación de excelente, existe casi un 30% de la población estudiantil a la que le gusta la clase de inglés utilizando esta metodología. Esto implica que se tienen que desarrollar estrategias para lograr el 100% de aceptación.

Preferencia sobre el Aprendizaje Lúdico

A través de la gamificación se pretende tener un ambiente de aprendizaje agradable para que los alumnos aprendan a través de las estrategias centradas en el juego. Dichas estrategias ayudaron a los alumnos a ver el aprendizaje del inglés de una manera más similar a los videojuegos con los que muchos de ellos interactúan y participan.

Figura 2
Preferencia por el aprendizaje lúdico.



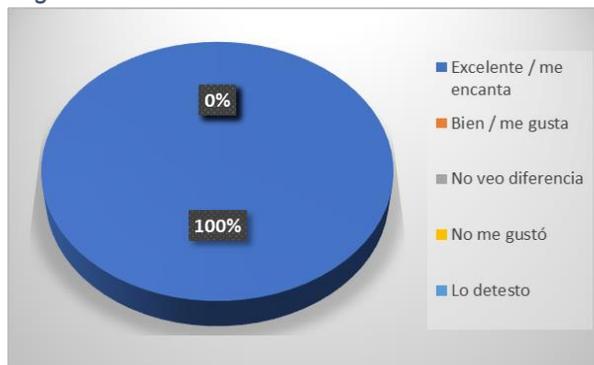
Nota. En estos datos se muestra que doce alumnos refirieron el juego en clase como una manera divertida de aprender el idioma. Mientras que los demás (9 alumnos), se refirieron a el aumento en el avance de la comprensión de las actividades y su progreso.

Aceptación sobre la dinámica de la clase de inglés con integración de la Gamificación

Los alumnos vieron con agrado que el uso de la Gamificación fue una forma atractiva, retadora y que los atraía de una manera distinta a lo que ellos habían experimentado durante los ciclos escolares anteriores, por lo cual la aceptación de esta dinámica de trabajo fue generalizada.

Figura 3

Aceptación de la clase de inglés a través de la Gamificación



Nota. La percepción general de los alumnos es de un disfrute general a través de las actividades lúdicas en la clase de inglés.

En sus comentarios personales, doce alumnos mencionan que se divierten de esta manera, mientras que tres mencionan que se le pasa más rápido la clase, y otros seis mencionan que la razón es porque no tiene que trabajar tanto en clase (escribir).

En cuanto a una percepción de que las actividades y estrategias a través de la Gamificación han ayudado a su desarrollo en las habilidades del idioma, los alumnos si han manifestado mejorías de alguna u otra manera que perciben en las diversas categorías marcadas.

Impresión de progreso o avance en desarrollo de habilidades del inglés.

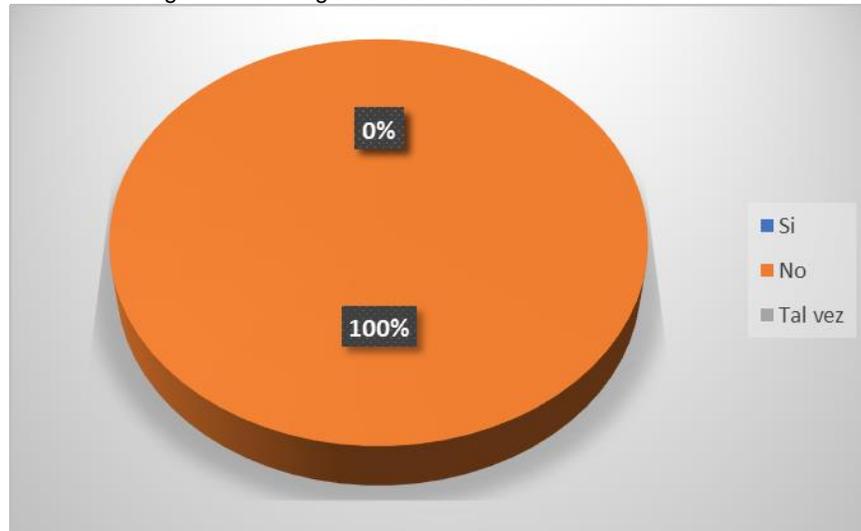
- Siete alumnos refieren mejora en el aprendizaje de vocabulario.
- Tres en el uso de estructuras gramaticales.
- Dos en la pronunciación de las palabras.
- Cuatro en la habilidad oral.
- Tres en la comprensión de la habilidad auditiva.
- Dos mencionan que otra con comentarios de práctica y pronunciación.

De esta manera, se estima que el aprovechamiento en la comprensión, aplicación y uso del idioma inglés ha tenido un avance a través del uso de la Gamificación, de acuerdo con dichas expresiones de los estudiantes.

Por otra parte, los alumnos han mostrado también tener una preferencia por mantener el uso de la Gamificación en la clase de inglés, ya que, por distintas razones personales, ellos han expresado que no les gustaría regresar a la clase tradicional de inglés, en donde no encontrarían retos, desafíos y tipos de actividades como las que han encontrado en estas estrategias aplicadas con la Gamificación.

Preferencia por la clase de inglés sin la integración de juegos con la Gamificación.

Figura 4
Preferencia por la clase de inglés sin la integración de la Gamificación



Nota. Los estudiantes no desean que la clase de inglés vuelva a ser de manera tradicional.

Se menciona lo siguiente:

- Nueve alumnos refieren a que de esta manera la clase es divertida.
- Seis mencionan gustarles más la clase de esta manera.
- Tres refiere a que se le facilita más el aprendizaje así.
- Tres menciona que les es más agradable la clase.

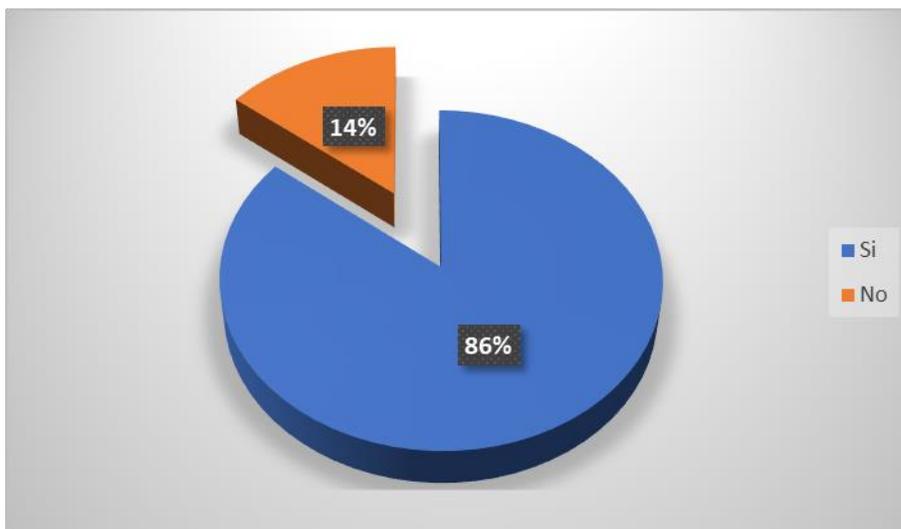
Se manifiestan en su totalidad comentarios positivos que han demostrado que el uso de la Gamificación ha probado su valía y preferencia por parte de los educandos.

Por último, los alumnos fueron encuestados en cuanto al tipo de actividades y estrategias lúdicas, y si ellos prefirieran experimentar más diversidad de estas, y esto fue lo que manifestaron en sus respuestas, viéndose en su mayoría la aceptación de una variedad mayor, y en menor cantidad de respuestas, el deseo de continuar con las mismas que se usaron anteriormente.

Deseo de una mayor variedad de actividades lúdicas para su aprendizaje del idioma.

Figura 5

Deseo por una mayor variedad de actividades lúdicas para el aprendizaje de inglés.



Nota. Los estudiantes expresan en su mayoría el deseo de tener más actividades lúdicas.

- Dieciocho estudiantes manifiestan si querer tener más variedad de juegos para el apoyo de su aprendizaje del inglés.
- Tres estudiantes mencionan estar conformes nada más con los juegos que se han tenido en la clase, sin necesitar mayor variedad.

De esta manera, los estudiantes expresaron que, en cuanto al tipo y variedad de actividades, se puede mejorar y diversificar de alguna manera para continuar con la atención cautiva de dichos estudiantes a la clase de inglés llevada a cabo de esta manera.

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El uso del instrumento para la recolección de datos fue una herramienta muy útil para saber el nivel de aceptación, y percepción de los alumnos a la aplicación del uso de las TIC por medio de la Gamificación en la clase de inglés en el grupo de quinto año de nivel primaria.

Los datos obtenidos arrojan información importante para continuar con la actividad de la integración de las actividades lúdicas en la enseñanza, práctica, y consolidación de los conocimientos esperados que el programa de la Secretaría de Educación Pública indica en la enseñanza de la lengua extranjera: inglés.

Aun cuando algunas sugerencias y cambios fueron externados al momento de la presentación, los datos obtenidos manifiestan la aceptación y disfrute general de los alumnos, por la integración de dichas actividades, y que de manera general desean que la clase de inglés prosiga igual.

BIBLIOGRAFÍA

Abt, C. (1970). *Serious games*. Viking Press.

Álvarez-Gayou, J.L.J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Paidós.

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*. GATE. Universidad Politécnica de Madrid.

Cabero A. J., Barroso O. J., Llorente C., M. D., y Yanes C., C. (2016). Redes sociales y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación: aprendizaje colaborativo, diferencias de género, edad y preferencias. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (51), 123.

Chen, L., Lee, I. A., y Chen, T. T. (2016). The effects of game-based learning on mathematical confidence and achievement: High ability vs. low ability. *Educational Technology & Society*, 19(3), 291-307.

Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.

Díaz C., J. y Troyano R., Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., y Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20-20.

Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. In Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences.

Healey, D. (2012). *Gamification*. MacMillan Education.

Hernández, S. R., Fernández, C. C., Baptista, L. P., Méndez, V. S. y Mendoza, T. C. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.

Ibáñez, E., Cuesta, M., Tagliabue, R. y Zangaro, M. (2008). La generación actual en la universidad: El impacto de los Millennials. En Actas. UNLP. FAHCE. Departamento de Sociología. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6146/ev.6146.pdf

- Kiili, K. (2005). *Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model*. *The Internet and Higher Education*, 8 (1), 13-24.
- Landers, R. N., y Landers, A. K. (2014). *An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance*. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769-785.
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* *Academic Exchange Quarterly*, 39(1), 1-5.
- Pappas, C. (2013). *Gamification: The art of applying game mechanics in non-gaming contexts*. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/gamification-classroom-educational-tool>
- Peña, G. J. M. (2012) *Modalidades de la Educación a Distancia*. *Universitarios Potosinos* 159(46-51). Órgano Informativo y de Divulgación. Año 8. https://repositorioinstitucional.uaslp.mx/xmlui/bitstream/handle/i/2709/08_201208.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2015). *La Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria.
- Vallerand, R. J. (1997). *Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation*. En M. P. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 29, pp. 271-360). San Diego: Academic Press.
- Vargas, J. I. (2012). *La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos*. *Calidad En La Educación Superior*, 3(1), 119–139.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.