



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Lingüística Aplicada

Estudio sobre la aplicación de la gamificación en la
enseñanza del inglés en la escuela primaria china

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Lenguas y Tecnología

AUTOR/A: Li, Yun

Tutor/a: Casañ Pitarch, Ricardo

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

MÁSTER EN LENGUAS Y TECNOLOGÍA

Curso académico: 2022-2023

TÍTULO TRABAJO FIN DE MÁSTER:

Estudio sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en
la escuela primaria china

AUTOR/A: Yun Li

Declaro que he redactado el Trabajo de Fin de Máster “[Estudio sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en la escuela primaria china]” para obtener el título de Máster en Lenguas y Tecnología en el curso académico 2022-2023 de forma autónoma, y con la ayuda de las fuentes consultadas y citadas en la bibliografía (libros, artículos, tesis, etc.). Además, declaro que he indicado claramente la procedencia de todas las partes tomadas de las fuentes mencionadas.

Firmado: YUN LI

DIRIGIDO POR: Ricardo Casañ Pitarch

Índice

1. Introducción	7
1.1 Antecedentes	7
1.2 Objetivo de la investigación	9
2. Marco teórico	11
2.1 La enseñanza del inglés en el mundo	11
2.1.1 Enseñanza del inglés como lengua extranjera	11
2.1.2 Enseñanza del inglés en las aluas chinas	12
2.1.3 Integración de las tecnologías de la información y la enseñanza del inglés	15
2.2 Principios teóricos de la enseñanza de idiomas	16
2.2.1 Conductismo	16
2.2.2 Cognitivismo	20
2.2.3 Constructivismo	22
2.2.4 Conectivismo	25
2.2.5 El enfoque basado en tareas	26
2.3 Conceptos relacionados con los juegos y el aprendizaje gamificado	29
2.3.1 Juegos, simulaciones y gamificación	29
2.3.2 Juegos serios	42
2.3.3 Aprendizaje basado en el juego	45
2.3.4 El elemento de aprendizaje del juego	47
2.4 La Gamificación en el Aula de Lengua Extranjera	48
2.4.1 La significación de la enseñanza basada en el juego	48
2.4.2 Cambio de estatus de los profesores	50
3. Metodología	53
3.1 Fundamentos teóricos de la enseñanza de la gamificación del inglés en la escuela primaria	53
3.2 La viabilidad de la aplicación de la enseñanza de la gamificación en el aula de inglés de la escuela primaria	54
3.3 Procedimiento: Diseño y aplicación del plan de implementación de la	

enseñanza de la gamificación del vocabulario en inglés en la escuela primaria	56
3.3.1 Grupo objetivo	56
3.3.2 Contenido de la aplicación	57
3.3.3 Introducción a los juegos experimentales	57
3.3.3 Entorno de aplicación	59
4. Gamificación del vocabulario inglés en la práctica curricular de la escuela primaria.....	60
4.1 Primera prueba del curso	60
4.1.1 Proceso de aplicación de la primera ronda	60
4.1.2 Resumen y análisis	60
4.2 Segunda prueba del curso	61
4.2.1 Proceso de aplicación de la Segunda ronda	61
4.2.2 Resumen y análisis	62
4.3 Análisis del Cuestionario de Aprendizaje Gamificado	63
5.Resultados de la investigación y recomendaciones pedagógicas	68
5.1 Resultados de la investigación.....	68
5.2 Deficiencias del estudio.....	69
5.3 Propuestas de enseñanza.....	71
6.Conclusión.....	74
7. Referencia	78
8. Apéndice 1: Cuestionario sobre la situación actual de la enseñanza de la gamificación del inglés en las escuelas primarias.....	87
9. Apéndice 2: Cuestionario sobre la eficacia de la aplicación de la gamificación en inglés en las escuelas primarias	90

Resumen

En la era de la tecnología y el rápido desarrollo de redes, la tecnología de la información ha ocupado un lugar importante en la vida cotidiana de las personas, entre ellos podemos encontrar los videojuegos. Los juegos tienen un gran atractivo para la gente, y los juegos en línea son los nuevos favoritos de la era digital. El objetivo de este trabajo es explorar la aplicación de la enseñanza gamificada en las aulas locales chinas de primaria a través de un caso de estudio. Este estudio adopta la perspectiva de la "enseñanza del inglés" como lengua extranjera. Para ello, en primer lugar, se explica la relevancia de la enseñanza del inglés en el mundo y exploramos la situación actual de la enseñanza de esta lengua. El inglés es una lengua muy práctica ya que es la principal lengua de comunicación global en la actualidad (lingua franca) En segundo lugar, mediante el método literario y otros métodos de investigación, se clasifican los principios de aprendizaje del "cognitivismo", el "conductismo" y el "constructivismo", analizando y resumiendo las diferencias y conexiones de estas teorías de aprendizaje. Después, combinando con el concepto de "gamificación", se analiza los principios de la gamificación en el aula de lenguas extranjeras, incluyendo los objetivos de enseñanza, las condiciones de práctica, el proceso de enseñanza y la evaluación en el modelo de enseñanza, y como se debe construir un aula de inglés gamificada. Posteriormente, comparando las diferencias entre las filosofías educativas occidental y china, se diseñó el desarrollo de un esquema de enseñanza basado en juegos que cumple los objetivos de la enseñanza primaria del vocabulario en inglés. Se llevaron a cabo dos rondas de prácticas de enseñanza en 4º de Primaria de Pekín, utilizando el juego de «Star Wars» como herramienta. En el proceso de la práctica, se probó y mejoró continuamente el plan de implementación de la enseñanza, y se utilizaron observaciones en el aula y cuestionarios para comprender la eficacia de la enseñanza basada en el juego y las actitudes de los alumnos hacia el aprendizaje basado en el juego. Finalmente, con la ayuda de este estudio, podemos resumir sugerencias para la enseñanza de juegos que sean más adaptables a la localización de China., se ayude a los profesores de inglés chinos a desarrollar la enseñanza en el aula basada en el juego y a explorar más activamente la educación y la enseñanza basada en la gamificación.

Palabras Claves: Gamificación, Enseñanza de inglés, Juegos Serios, Enseñanza localizada.

Abstract

In the era of technology and the quick development of networks, information technology has occupied an important place in people's daily lives, among them we can find video games. Games have are attractive to people, and online games are the new favorites in the digital age. The aim of this work is to explore the application of gamified teaching in local Chinese primary classrooms through a case study. This study adopts the perspective of “teaching English” as a foreign language. To do this, first of all, the relevance of the teaching of English in the world is explained and we explore the current situation of the teaching of this language. English is a very practical language since it is the main language of global communication today (lingua franca). Secondly, through the literary method and other research methods, the learning principles of "cognitivism", "behaviorism" and "constructivism" are classified, analyzing and summarizing the differences and connections of these learning theories. Then, combining with the concept of "gamification", the principles of gamification in the foreign language classroom are analyzed, including teaching objectives, practice conditions, teaching process and evaluation in the teaching model, and How to build a gamified English classroom. Subsequently, comparing the differences between Western and Chinese educational philosophies, the development of a game-based teaching scheme that meets the objectives of primary English vocabulary teaching was designed. Two rounds of teaching practices were carried out in the 4th grade of Primary School in Beijing, using the “Star Wars” game as a tool. In the process of practice, the teaching implementation plan was continuously tested and improved, and classroom observations and questionnaires were used to understand the effectiveness of game-based teaching and students' attitudes towards game-based learning. in the game. Finally, with the help of this study, we can summarize suggestions for game teaching that are more adaptable to the localization of China, help Chinese English teachers develop game-based classroom teaching and explore more actively gamification-based education and teaching.

Keywords: Gamification, English Teaching, Serious Games, Localized Teaching.

Resum

En l'era de la tecnologia i el ràpid desenvolupament de xarxes, la tecnologia de la informació ha ocupat un lloc important a la vida quotidiana de les persones, entre ells podem trobar els videojocs. Els jocs tenen un gran atractiu per a la gent, i els jocs en línia són els nous preferits de l'era digital. L'objectiu d'aquest treball és explorar l'aplicació de l'ensenyament gamificat a les aules locals xineses de primària a través d'un cas de estudi. Aquest estudi adopta la perspectiva de l'ensenyament de l'anglès com a llengua estrangera. Per això, en primer lloc, s'explica la rellevància de l'ensenyament de l'anglès al món i explorem la situació actual de l'ensenyament d'aquesta llengua. L'anglès és una llengua molt pràctica ja que és la principal llengua de comunicació global actualment (lingua franca). En segon lloc, mitjançant el mètode literari i altres mètodes de recerca, es classifiquen els principis d'aprenentatge del "cognitivisme", el "conductisme" i el "constructivisme", analitzant i resumint les diferències i les connexions d'aquestes teories d'aprenentatge. Després, combinant amb el concepte de "gamificació", s'analitza els principis de la gamificació a l'aula de llengües estrangeres, incloent-hi els objectius d'ensenyament, les condicions de pràctica, el procés d'ensenyament i l'avaluació al model d'ensenyament, i com cal construir una aula d'anglès gamificada. Posteriorment, comparant les diferències entre les filosofies educatives occidental i xinesa, es va dissenyar el desenvolupament d'un esquema d'ensenyament basat en jocs que compleix els objectius de l'ensenyament primari del vocabulari en anglès. Es van dur a terme dues rondes de pràctiques d'ensenyament a 4t de Primària de Pequín, utilitzant el joc de Star Wars com a eina. En el procés de la pràctica, es va provar i millorar contínuament el pla d'implementació de l'ensenyament, i es van utilitzar observacions a l'aula i qüestionaris per comprendre l'eficàcia de l'ensenyament basat en el joc i les actituds dels alumnes envers l'aprenentatge basat en el joc. Finalment, amb l'ajuda d'aquest estudi, podem resumir suggeriments per a l'ensenyament de jocs que siguin més adaptables a la localització de la Xina. activament l'educació i l'ensenyament basat en la gamificació.

Paraules Claus: Gamificació, Ensenyament d'anglès, Jocs Seriosos, Ensenyament localitzat.

1. Introducción

1.1 Antecedentes

En los últimos años, los videojuegos se han convertido gradualmente en un tema candente y el desarrollo y la fabricación de productos con un concepto de gamificación ha atraído cada vez más la atención a los docentes. Además del debate generado en el mundo académico, muchas empresas del mundo empresarial han intentado adoptar la gamificación para atraer a nuevos clientes, y con resultados notables.

Con el continuo desarrollo de Internet, los juegos digitales se están convirtiendo en una parte importante del entretenimiento de los jóvenes y la presión para acceder a la educación superior y la gran carga de estudios ha provocado adicción a los juegos entre los jóvenes, llevando al aburrimiento y el absentismo escolar. Frente a esta situación, la relación entre los juegos y el aprendizaje se ha convertido en el centro de atención de cada vez más investigadores. Los investigadores han empezado a pensar en cómo aplicar los videojuegos al proceso de aprendizaje para construir un nuevo paradigma de aprendizaje como el aprendizaje mediante juegos digitales. Esperan que el aprendizaje pueda ser tan divertido, atractivo y productivo como los juegos.

Los juegos en línea tienen puntos en común con la enseñanza escolar en cuanto a la simulación social, la interacción y el crecimiento personal, y también pueden aportar muchas ideas útiles a la enseñanza escolar en cuanto a la captación del

interés, la búsqueda de la identidad, la motivación continua, el diseño de tareas, la evaluación visual, la cooperación y la competencia. (Mingyi y Sen, 2015).

El uso de juegos en línea en la enseñanza escolar para hacer que los alumnos amen el "aprendizaje" es mucho más beneficioso que "encerrarlos" en la escuela con una educación tradicional. Se espera que las características de los juegos puedan utilizarse para crear un entorno de aprendizaje más atractivo y que pueda motivar mejor a los alumnos y conseguir mejores resultados.

Los gobiernos también conceden gran importancia al valor educativo de los juegos, y en 2009 la Confederación Austriaca lanzó el "Programa de aprendizaje digital basado en juegos para la educación". En 2009, el Gobierno de Singapur anunció que destinaría 3,7 millones de euros en los próximos tres años para financiar el desarrollo de juegos que contribuyan al aprendizaje. Ese mismo año, Estados Unidos lanzó un concurso de producción de videojuegos a nivel nacional para mejorar la educación de los niños en ciencias y matemáticas.

Los juegos digitales son una nueva herramienta de enseñanza y un recurso educativo que surge en la era de la tecnología de la información educativa, y merece la pena estudiar cómo se pueden utilizar los juegos para apoyar el aprendizaje en la era de la información.

Al mismo tiempo, en la sociedad globalizada actual, la informatización de la vida social y la globalización de las actividades económicas han hecho que las lenguas extranjeras, especialmente el inglés, como uno de los idiomas más

utilizados en el mundo, sean una herramienta importante para la comunicación internacional y el intercambio cultural. Según Broughton (2002), el plan de estudios y la pedagogía del inglés como lengua extranjera han hecho hincapié en la importancia de enseñar estrategias comunicativas y el uso funcional de la lengua, ya que el objetivo de la enseñanza y el aprendizaje del inglés es estar bien comunicado.

Los Estados Unidos y los países europeos son unos de los principales iniciadores y practicantes de la investigación sobre la enseñanza gamificada, mientras que China es relativamente nueva en el concepto de enseñanza gamificada y, por lo tanto, está rezagada en la investigación y la práctica.

Con el desarrollo de la tecnología digital y la modernización de la educación, la enseñanza gamificada se ha convertido gradualmente en una dirección importante para el futuro desarrollo de la educación en China.

Partiendo de esto, lo que hay que estudiar en este trabajo es la cuestión de cómo maximizar los resultados de la enseñanza de idiomas mediante la integración de los conceptos relacionados con la gamificación y la enseñanza de idiomas.

1.2 Objetivo de la investigación

El aprendizaje digital basado en juegos puede aportar abundantes oportunidades para la educación, aunque también presenta obstáculos y retos en su funcionamiento que no pueden ignorarse, por ejemplo, diferencias culturales

localizada y diferencias en los sistemas de enseñanza. Por lo que nos deberíamos preguntar cómo debe aplicarse la enseñanza y el aprendizaje basados en juegos a la enseñanza del inglés

Este trabajo explora la factibilidad de la gamificación de la enseñanza del inglés mediante el estudio de las teorías relacionadas con el aprendizaje gamificado, la combinación de la pedagogía del aprendizaje del inglés, la elección de un modelo de aprendizaje colaborativo de juego adecuado, y la presentación de propuestas pertinentes. Por lo tanto, El objetivo de este trabajo es explorar la aplicación de la enseñanza gamificada en las aulas locales chinas de primaria a través de un pequeño caso práctico.

Esta propuesta docente permitió que los estudiantes diseñen sus propias estrategias de aprendizaje, realicen juegos de rol y otras tareas, compartan recursos de aprendizaje y completen su exploración de tareas de juego en un entorno de juego virtual en el aprendizaje de la gamificación del inglés. Del mismo modo, lograría que el propósito de mejorar el interés de los alumnos por el aprendizaje del inglés y el espíritu de innovación y cooperación.

2. Marco teórico

2.1 La enseñanza del inglés en el mundo

2.1.1 Enseñanza del inglés como lengua extranjera

El inicio de la enseñanza de lenguas extranjeras está ligado al Imperio Romano, cuando los romanos aprendían el griego como segunda lengua. Tal como indica Setiyadi (2020), los romanos aprendían el griego invitando a tutores griegos o teniendo sirvientes de habla griega en sus casas. Con el tiempo, los europeos empezaron a aprender otras lenguas extranjeras y a reflexionar sobre los métodos de enseñanza de idiomas. La primera preocupación por los métodos de enseñanza de lenguas en Europa fue la enseñanza del latín.

Con el paso del tiempo y el desarrollo de la economía, el inglés se ha convertido en la lengua mundial y por dominar esta lengua los ciudadanos pueden convertirse en ciudadanos del mundo. Pandit Nehru (1957) dijo que el inglés es la gran llave del mundo moderno. Nadie puede negar su importancia como lengua internacional.

El principal de la investigación actual sobre la enseñanza del inglés en China, por ejemplo, sigue estando dominado por los alumnos de primaria y secundaria y los métodos y tipos de enseñanza tradicionales. Son pocos los estudios de macro-enseñanza del inglés que toman como perspectiva el currículo universitario de inglés. Son pocos los estudios que pueden tomar la enseñanza

superior como perspectiva y el contenido de la asignatura de inglés como punto de apoyo para la reforma de la enseñanza universitaria del inglés. Los cursos de inglés de las universidades deben establecer cursos de inglés general y cursos de comunicación intercultural para construir un sistema curricular diversificado. Según Jianqing (2020), muchas universidades diseñan actualmente sólo cursos de inglés general en su plan de estudios de inglés, con una estructura de curso única, poca área de cobertura de contenidos y falta de diversidad, lo que limita el horizonte de aprendizaje de inglés de los estudiantes universitarios y afecta a su capacidad de aplicación del inglés mejora.

La situación de la internacionalización y la globalización ha planteado nuevas exigencias a la educación. La estructura tradicional del plan de estudios de inglés y el diseño del contenido del curso no pueden satisfacer las necesidades actuales de la enseñanza, por lo que es necesario hacer un uso razonable de la tecnología de la información para ayudar a la enseñanza del inglés.

2·1·2 Enseñanza del inglés en las aulas chinas

Bajo la influencia de la historia, la cultura y el desarrollo, los conceptos de educación en China y Occidente son muy diferentes. La educación occidental es una especie de educación experimental, primero dejar que los estudiantes tratan de experimentar, en la experiencia para averiguar las dificultades, y luego al resolver las dificultades en la acumulación de experiencia, y, por último, para

sacar las conclusiones, que es realmente pertenecen a los resultados de su propia investigación.

La educación china es una educación de adoctrinamiento, la primera experiencia de los adultos para informar a los estudiantes, dejar que los estudiantes de acuerdo a la experiencia exitosa existente para operar (no el llamado aprendizaje real), bajo la guía de la experiencia de aprendizaje y la práctica, el mismo, también puede obtener sus propias conclusiones, pero a menudo es difícil de saltar fuera del patrón fijo existente. Zhiqiang Guo (2014)

Pero para la mayoría de los profesores de lenguas extranjeras, el enfoque de los profesores sigue siendo la enseñanza del inglés en el aula - lo que sucede en el aula y el contacto personal que se produce con los estudiantes. Según Broughton et al., (2002) La enseñanza es en gran medida una cuestión de contacto personal - en particular el propio papel del profesor para facilitar el lenguaje el papel que desempeñan en el aprendizaje.

Guiada por la teoría conductista del aprendizaje, la enseñanza está generalmente centrada en el profesor y hace hincapié en la transferencia de conocimientos. Xiaobing (2013) sostiene que la enseñanza tradicional de lenguas extranjeras tiene sus puntos fuertes y débiles y su principal paradigma de enseñanza es: profesor + libro de texto + alumno.

La principal ventaja de la enseñanza tradicional de lenguas extranjeras en el aula es que se guía por la teoría conductista y se centra en aprovechar al máximo la

memoria humana, a la vez que hace hincapié en el papel de la capacidad de razonamiento y la experiencia indirecta en el aprendizaje para permitir a los alumnos captar más información de forma rápida y eficaz.

Al mismo tiempo, también existen desventajas, entre las que se encuentran las siguientes: (1) El aula tradicional centrada en el profesor, donde los alumnos son receptores pasivos de conocimientos. (2) La falta de interacción entre el profesor y el alumno en el método de conferencia y el método de discusión en el método de enseñanza, el proceso de aprendizaje es aburrido y tedioso, lo que debilita el efecto de la enseñanza. (3) Debido a las limitaciones del entorno de enseñanza, la mayoría de las clases ignoran el importante rol del contexto en el aprendizaje de la lengua, y los estudiantes carecen de la práctica y el ejercicio de las habilidades de output (hablar y escribir). (4) Con el continuo avance de la tecnología de la información, la enseñanza actual del inglés ya las necesidades individuales de los estudiantes no pueden ser atendidas en esta etapa, y los estudiantes ya no están satisfechos con la forma tradicional de impartir las clases de lengua extranjera, lo que también supone un reto para la enseñanza del inglés.

Según una encuesta nacional, solo la mitad de los profesores de China cree que el vocabulario debe aprenderse mediante el diálogo o la comunicación, y un porcentaje mucho menor en actividades de apoyo como juegos de rol o de vocabulario (Pont, 2012). De este modo, entendemos que este es el reto al que se enfrenta la enseñanza del inglés en China: cambiar el papel del profesor de

exportador a guía del aprendizaje de los alumnos a través de métodos que hagan al alumno más participativo.

2.1.3 Integración de las tecnologías de la información y la enseñanza del inglés

El curso de la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por tecnologías de la información puede dividirse a grandes rasgos en tres etapas, a saber, la etapa de la enseñanza de lenguas asistida por ordenadores multimedia, la etapa de la tecnología de la información y de las redes aplicada a la enseñanza de lenguas, y el uso de las tecnologías de la información en el futuro de la enseñanza de lenguas extranjeras.

La integración de la tecnología en la educación ha contribuido significativamente, sobre todo en la enseñanza del inglés, haciendo que su aprendizaje sea interactivo y dinámico, aumentando el interés general de los estudiantes, sobre todo mediante el uso de dispositivos y/o softwares especializados para el desarrollo de las habilidades lingüísticas (Pizarro Romero et al., 2018).

El continuo desarrollo de la tecnología ha llevado a los juegos a la opinión pública y cada vez son más las escuelas que experimentan con juegos de enseñanza, donde hay dos tipos principales de aprendizaje, uno es el aprendizaje basado en el juego y el otro es la gamificación Cornellà et al. (2020) mencionan que la presencia de la gamificación o de algunos de sus elementos en el entorno de

aprendizaje actual es cada vez más común. Y cada vez son más los alumnos y profesores que adoptan esta modalidad de aprendizaje.

2·2 Principios teóricos de la enseñanza de idiomas

El paso de la enseñanza tradicional a la moderna en las aulas de inglés debe guiarse por las teorías apropiadas sobre la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, que intentan describir cómo las personas, así como los animales, participan en las actividades de aprendizaje y pueden ayudarnos a comprender mejor el complejo proceso de aprendizaje.

En la actualidad, varias de las teorías más influyentes de la enseñanza y el aprendizaje son la teoría conductista del aprendizaje, la teoría cognitiva del aprendizaje, la teoría constructivista del aprendizaje y la teoría conexionista del aprendizaje.

Con el reciente desarrollo de la tecnología en red, ha surgido el conectivismo, que propone que el aprendizaje debe ser capaz de establecer conexiones entre fuentes de información para crear patrones útiles de información.

2·2·1 Conductismo

La teoría del aprendizaje conductista, también llamada teoría del estímulo-respuesta, se centra en el comportamiento que puede observarse y medirse.

La teoría de la respuesta al estímulo fue propuesta por primera vez por John H. Watson en 1913 y alcanzó su punto álgido a principios y mediados de la década de 1950. Esta teoría del aprendizaje prevaleció en Estados Unidos durante la mayor parte del siglo y dominó el mundo.

El estímulo, la respuesta y el refuerzo son las ideas básicas de la teoría conductista del aprendizaje, que consiste principalmente en la teoría del ensayo y error de Thorndike, la teoría de los reflejos condicionados de Pavlov (2010) y la teoría del aprendizaje operante de Skinner (2007). Las teorías anteriores se conocen colectivamente en los círculos académicos como la doctrina de la vinculación.

La teoría del aprendizaje por ensayo y error de Edward Lee Thorndike (1933)se derivó de una serie de experimentos con animales. Thorndike (1933)sostenía que el aprendizaje se produce durante el ensayo y el error creando un vínculo entre el estímulo y la respuesta. En este proceso, la respuesta incorrecta disminuye y finalmente se determina la respuesta correcta. Según la teoría del ensayo-error, el aprendizaje de una lengua extranjera es el proceso de superación de los errores lingüísticos mediante el ensayo-error continuo. El proceso de aprendizaje de una lengua extranjera por ensayo y error es el proceso de:

- recordar los conocimientos de la lengua extranjera,
- buscar formas de expresarlos,

- ensayar las destrezas de la lengua extranjera,
- corregir la conciencia y el comportamiento lingüísticos inadecuados,
- adquirir las destrezas correctas de la lengua extranjera.

El fisiólogo ruso Pavlov, I. P. (1997) propuso la teoría del condicionamiento clásico basándose en experimentos. En cierto modo, la teoría del condicionamiento clásico tiene importantes implicaciones para el aprendizaje de lenguas extranjeras: cómo los alumnos cambian su comportamiento lingüístico mediante estímulos o influencias externas. (Xiaobing, 2013)

Basándose en los trabajos de Pavlov sobre los reflejos condicionados, Watson (1913) estableció los reflejos condicionados como el paradigma experimental del conductismo. Entre las diversas características de la teoría conductista del aprendizaje, podemos distinguir los siguientes aspectos importantes según (Leiva (2005):

- Aprendizaje de estímulos asociándolos con respuestas
- El aprendizaje está en función del entorno
- El aprendizaje no es persistente e inmutable; necesita ser estimulado y reforzado.
- El aprendizaje depende de la memoria y requiere una repetición mecánica constante en respuesta a los estímulos.)

Los investigadores han argumentado que el aprendizaje es un cambio en la

conducta del individuo debido a la asociación entre el estímulo y la respuesta, y que para los conductistas lo importante no es lo que ocurre dentro del individuo y el procesamiento de la información, sino los cambios observables en el sujeto que aprende. (Cepeda, et al.,2018). El conductismo se ocupa de una interacción entre el juego y el jugador: El juego hace una pregunta y el jugador llega a responder cuando el jugador conecta la pregunta con la respuesta suficientes veces y esta conexión se ve reforzada por la recompensa, se produce el aprendizaje.

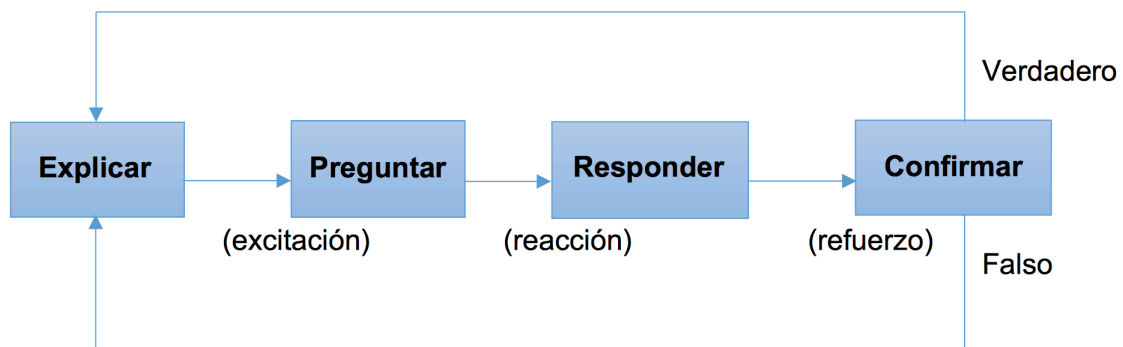


Figura 2-1 Esquema de un modelo de enseñanza basado en la teoría conductista del aprendizaje

Como se muestra en la figura 2-1, en la enseñanza de lenguas extranjeras, los profesores deben impartir los contenidos a los alumnos en un formato de ritmo lento con una progresión de aprendizaje de lo sencillo a lo difícil, es decir, los alumnos son evaluados al final de cada contenido de aprendizaje como un proceso de retroalimentación, si dominan completamente los conocimientos

anteriores y entonces pasan al siguiente objetivo, y por el contrario continúan con la tarea de aprendizaje anterior.

La teoría conductista del aprendizaje proporciona a los alumnos objetivos de aprendizaje claros, respuestas positivas a los estímulos y la correspondiente información de retroalimentación en el proceso de interacción, lo que constituye sus efectos positivos en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Sin embargo, la teoría conductista del aprendizaje ignora el proceso de la actividad mental de los alumnos durante el proceso de aprendizaje, por lo que no es lo suficientemente específica para explicar el aprendizaje humano. Varios estudios han demostrado también (Brunner, 1962; Brooks, 1993; Piaget, 1971) que hay que tener en cuenta el pensamiento humano, la conciencia y los factores emocionales si se quiere explicar el proceso de aprendizaje humano. Así, las teorías cognitivistas del aprendizaje han surgido de la investigación de varios autores sobre los estilos cognitivos humanos.

2·2·2 Cognitivismo

La idea básica de la teoría del aprendizaje cognitivista es que el proceso de aprendizaje de los estudiantes es el resultado de la interacción entre la cognición activa de los estudiantes y sus respuestas a los estímulos ambientales externos. Según Ertmer, y Newby (2013), las teorías cognitivas hacen hincapié en la adquisición de conocimientos y estructuras mentales internas. Se centran en la

conceptualización del proceso de aprendizaje y tratan de cómo la mente capta, se organiza, guarda y retira la información.

Noam Chomsky (1957) introdujo la gramática generativa transformacional en su libro Estructura sintáctica. Consideraba la adquisición del lenguaje como una capacidad intrínseca basada en la percepción, y estaba en desacuerdo con la teoría conductista del aprendizaje de Skinner, que, en opinión de Chomsky, subordinaba el aprendizaje del lenguaje a la psicología cognitiva, con la creatividad del lenguaje humano como objetivo principal de la gramática generativa. Por lo tanto, cambió el enfoque de su investigación de los fenómenos lingüísticos incalculables a los mecanismos específicos de la adquisición del lenguaje (Xiaobing, 2013)

En la enseñanza de idiomas, especialmente del inglés, los profesores deben intentar crear situaciones reales para los alumnos y permitirles hacer juegos de rol para aprender una lengua extranjera y reforzar los aspectos de comprensión y expresión oral de la formación. Los profesores deben permitir que los alumnos se equivoquen porque es el mecanismo interno de adquisición de la lengua el que actúa en el proceso de aprendizaje, y el nivel cognitivo de los alumnos aumentará en consecuencia a medida que aprendan más, y sus errores disminuirán naturalmente o incluso desaparecerán.

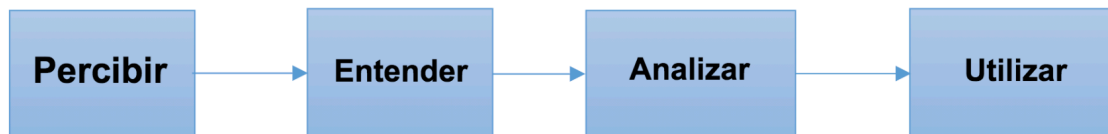


Figura 2-2 Modelo de instrucción basado en la teoría del aprendizaje cognitivo

En primer lugar, los alumnos deben percibir el contenido, en segundo lugar, los profesores deben guiar a los alumnos para que comprendan los puntos de conocimiento de la lengua, luego los alumnos aplican la lengua y forman comportamientos lingüísticos a través del análisis y la práctica situacional para que los alumnos puedan desarrollar la capacidad de construir el conocimiento de la lengua.

La instrucción por gamificación, guiada por la teoría cognitivista del aprendizaje, se centra en los juegos como herramienta para la formación de estrategias cognitivas, y dentro del juego está lo que se espera que aprendan los alumnos. Los estudiantes desarrollan sus habilidades de pensamiento encontrando ciertos patrones, resolviendo problemas y a través de la exploración y manipulación independientes.

2·2·3 Constructivismo

El famoso psicólogo infantil suizo Jean Piaget propuso por la primera vez la

teoría constructivista del aprendizaje, que fue una evolución de las teorías conductistas a las cognitivistas del aprendizaje. La teoría de Piaget hace hincapié en el método de aprendizaje más que en el resultado del mismo. Esto sugiere que aprendemos sobre el mundo objetivo a través de nuestras propias experiencias personales y, por tanto, organizamos experiencias significativas en todas las etapas de nuestra vida (Williams, & Burden, 1997).

Para el constructivismo, el contexto es un requisito indispensable; si el aprendizaje no está contextualizado, hay pocas posibilidades de que se produzca la transmisión; y los criterios para calcular y medir los resultados del aprendizaje deben depender de la eficacia de las estructuras de conocimiento que los estudiantes adquieren en última instancia para facilitar el aprendizaje y el rendimiento en los sistemas que realmente utilizan. (Cepeda, et al.,2018)

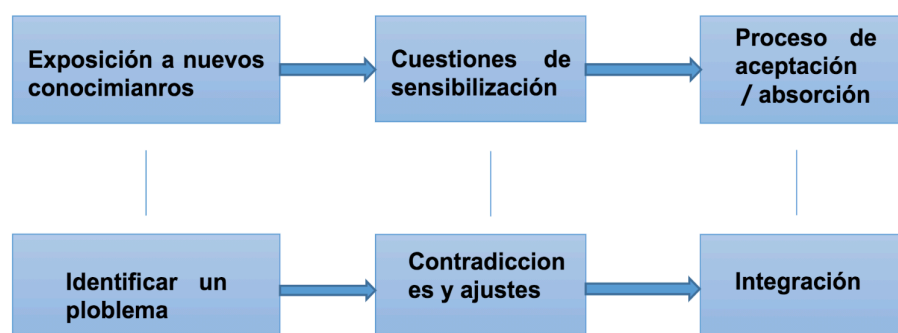


Figura 2-3 Modelo de instrucción según la teoría del aprendizaje constructivista

En el aprendizaje guiado por la teoría constructivista, el profesor sólo desempeña un papel de estímulo y guía. En primer lugar, los alumnos son los sujetos del aprendizaje y construyen su propio aprendizaje significativo a lo largo del proceso de aprendizaje mediante el proceso de asimilación, que es la reprocesamiento, así como la reorganización de la información (Xiaobing, 2013).

La segunda es que, debido a las diferencias individuales tanto cognitivas como de experiencia, todos los alumnos construyen el conocimiento de forma única, y es aquí donde la colaboración y la comunicación entre profesores y alumnos es importante; el proceso de enseñanza es un proceso de intercambio de experiencias docentes entre profesores y alumnos, en el que alumnos y profesores comparten un objetivo docente común y claro, y ambos intercambian ideas entre sí para alcanzar el objetivo formativo (Liu & Li, 2016).

Por último, el proceso de aprendizaje es un proceso de búsqueda de un terreno común preservando las diferencias, y la comunicación y la discusión de los problemas por parte de los alumnos constituyen un intercambio de recursos de aprendizaje, lo que permite a cada alumno mejorar su capacidad de construir el significado.

Con la ayuda de los juegos, los profesores crean un entorno entretenido que puede motivar e interesar a los alumnos, lo que les permite desarrollar un auténtico deseo de aprender y explorar, encontrar y resolver problemas a tiempo, y realizar la reestructuración y construcción del conocimiento. Al mismo tiempo,

la enseñanza basada en el juego pone de relieve la comunicación y la interacción entre profesores y alumnos, alumnos y alumnos, destacando la posición de sujeto de los alumnos y la posición de guía de los docentes, para que los estudiantes puedan lograr realmente la construcción del significado del conocimiento. El constructivismo proporciona un fuerte apoyo a la construcción del modelo de enseñanza gamificada.

2·2·4 Conectivismo

En el siglo XXI, con el avance de la tecnología y la ciencia, especialmente la tecnología de las redes informáticas, el conocimiento crece y, en muchos campos, el ciclo acelerado de renovación del conocimiento también ha traído nuevos retos a la forma de aprender en la sociedad moderna. Siemens (2004) introdujo el concepto de conexivismo basado en las nuevas tendencias de las actividades de aprendizaje.

Considerada como una "teoría del aprendizaje para la era digital", la teoría del aprendizaje conexivista se desarrolló en respuesta a la naturaleza de la red de la era y es diferente a cualquier otra teoría del aprendizaje anterior, ofreciendo una perspectiva casi completamente diferente del aprendizaje, y como tal ha atraído una atención significativa de la comunidad académica internacional y ha sido aclamada como una teoría que hace época. El conexivismo, que describe el aprendizaje desde una perspectiva neurocientífica como el proceso de

interconexión de un gran número de nodos para formar un todo en red, ha demostrado su superioridad sobre otras teorías del aprendizaje por ser más flexible y estar más cerca de la realidad del cerebro humano.

El conexionismo se guía por el principio de que la toma de decisiones se basa en el cambio rápido. Continuamente se adquiere nueva formación. La capacidad de distinguir entre la información importante y la que no lo es es crucial. Igualmente, crítica es la capacidad de percibir cuando la información nueva cambia el contexto en el que se toman las decisiones basadas en lo que se hizo anteriormente (Siemens, 2004)

Aunque el conexionismo también ha sido cuestionado por tener sus propias limitaciones, el conexionismo ofrece una perspectiva novedosa en el estudio del aprendizaje que no se parece a ninguna teoría anterior del aprendizaje, y nos abre los horizontes del aprendizaje.

2-2-5 El enfoque basado en tareas

El sentido del lenguaje es expresarse y transmitir información, por lo que hay que utilizarlo en un contexto determinado. Esto significa que el hablante necesita utilizar el lenguaje en este contexto para lograr un propósito real, como la resolución de un problema.

Wu Wen (2004) afirma que en este proceso el hablante activa el conocimiento existente de la lengua y lo transforma de entrada a salida, y que el alumno debe

considerar la forma de la lengua en lugar de concentrarse en una sola forma.

El enfoque basado en tareas es una novedad en los métodos occidentales de enseñanza del inglés desde la década de 1980, un nuevo desarrollo del enfoque comunicativo, que se basa en la teoría del lenguaje y el aprendizaje del psicolingüista soviético Vygotsky (1962).

Willis (1997) dirige a los profesores a los aspectos operativos de la enseñanza en el aula. Sugiere cinco principios que deben guiar la realización de las tareas:

1. comprometerse con un lenguaje significativo y práctico,
2. utilizar la lengua,
3. la tarea incita a los alumnos a utilizar la lengua,
4. prestar atención a la propia lengua en algún momento de la rueda de tareas,
5. dar diferentes grados de protagonismo a la lengua en distintos momentos.

El método de enseñanza de lenguas extranjeras basado en tareas se ha convertido en un enfoque importante en los últimos años, principalmente por la comunicación e interacción social que facilita. Como consecuencia de la pandemia del COVID-19 y del cierre de las formas de enseñanza presencial a partir de 2020, la enseñanza en línea se ha convertido en la principal forma de educación, lo que plantea muchos retos para la enseñanza de las diferentes materias debido a la falta de interacción y atención directa de los alumnos, especialmente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En un estudio de investigación realizado en la Universidad de Guayaquil desde noviembre de 2021 hasta abril de 2022, el enfoque fue la utilidad del uso de

métodos de aprendizaje basados en tareas para el desarrollo de habilidades de expresión oral en cursos en línea para estudiantes universitarios de nivel A2. Los resultados muestran que más del 50% de los estudiantes consideran que los cursos basados en tareas son más atractivos y satisfactorios, y que participan más en las charlas de clase o en los comentarios orales (Freire-Benítez, 2022)

También se descubrió que cuando los estudiantes eran desafiados como individuos en un grupo, hacían todo lo posible para obtener el primer lugar en el ejercicio sincrónico en línea, pero con poco interés en la naturaleza del ejercicio. Al mismo tiempo, empezaban a hacer preguntas sobre el tema mientras el profesor comprobaba las respuestas correctas.

Se eligió la TBA porque los educadores querían promover la comunicación real o el significado en lugar de la forma. Se promueve un mejor aprendizaje de la lengua cuando los estudiantes no se preocupan únicamente por centrarse en la forma de la misma (Jing Wu, 2000)

2-3 Conceptos relacionados con los juegos y el aprendizaje gamificado

2-3-1 Juegos, simulaciones y gamificación

Los juegos tienen una historia muy larga, pero su estudio como teoría sólo ha comenzado en tiempos recientes. El estudio de la naturaleza del juego está en desarrollo, y no hay una conclusión definitiva sobre el reconocimiento del juego.

Huiznaga (1951) define el juego como "una actividad o pasatiempo voluntario que se desarrolla en un espacio y un tiempo determinados, cuyas reglas son libremente aceptadas por el jugador, pero son absolutamente vinculantes, y que se juega por sí mismo pero acompañado de una emoción tensa y agradable y de una conciencia de su "diferencia con la vida cotidiana".

Los juegos son universales en el mundo animal y son anteriores a la existencia del ser humano. En la vida social de los seres humanos, los juegos ocupan una gran parte, y han ido evolucionando con el desarrollo de la sociedad. En las sociedades primitivas, los juegos simulaban básicamente situaciones de la vida real o se utilizaban para entrenar habilidades productivas.

Sobre las definiciones de simulación y juego, Yao (2017) consideró que la simulación puede ser una virtualización de algo real o una virtualización de un proceso. Los juegos de simulación combinan las características de los juegos y las simulaciones. La simulación y los juegos tienen mucho en común, aunque los juegos son modos virtuales en lugar de entornos reales, ambos son un modo

de entrada-salida. El juego de simulación es la herramienta de formación más utilizada en la formación intercultural. Puede ser muy eficaz para mejorar el aprendizaje cognitivo, emocional y conductual. Tiene diferentes definiciones en distintos ámbitos.

Como mencionan Andrés et al. (2005), a lo largo de la simulación situacional, se permite a los estudiantes vivir una vida parcialmente real y no tienen que asumir ningún riesgo fuera del juego. Aunque estén imitando y representando un papel, no se puede negar que no son "ellos mismos", porque si actúan como otra persona, no sería una simulación, sino un papel o una dramática.

Kozma et al., (1978) afirman que "un juego de simulación se refiere a una actividad de enseñanza que combina las características de competencia del juego con una situación simulada de la vida real para lograr ciertos objetivos pedagógicos y de acuerdo con ciertas reglas". A diferencia del modelo de enseñanza tradicional, su ventaja es precisamente la práctica comunicativa de los alumnos, que les permite analizar situaciones y tomar decisiones por sí mismos. La mayoría de los escenarios simulados son exactamente situaciones comunes en nuestra realidad, como en escuelas, empresas, o mercados, entre otros. Los alumnos practican mediante simulaciones en los escenarios, y las decisiones que toman los distintos grupos deben ser diferentes, con respuestas y finales abiertos, ¡como en la vida real!

Entrando en la era digital del siglo XXI y la era de las redes, los juegos también

reflejan las características de la época, los más típicos son los videojuegos en red. El contenido central del juego es diseñar un alcance virtual controlable, desarrollar reglas de juego efectivas y simular la finalización de una determinada tarea (Wanqian Jiang, 2020).

Chan y Vorderer, (2006), en su estudio sobre análisis de los juegos en línea como combinación de entretenimiento, competición, simulación e interactividad, constituyeron un nuevo tipo de entretenimiento que proporciona a los jugadores una nueva experiencia de entretenimiento inmersivo con argumentos atractivos, entornos virtuales realistas y un alto grado de participación.

Con las desventajas del largo período de desarrollo, el contenido idealizado del juego, el tiempo de juego prolongado y la fácil adicción, los juegos de simulación de escenas se han convertido en un medio puro de entretenimiento sin tener en cuenta el valor educativo, lo que resulta en el rápido desarrollo de juegos comerciales en línea sin brindar apoyo para educación.

Con el fin de mejorar la eficiencia del desarrollo de juegos, los juegos de texto en línea han surgido gradualmente, por ejemplo, los participantes desempeñan un determinado papel y participan en el proceso del juego en forma de texto. El jugador adquiere habilidades y experiencias similares a las del mundo real en el mundo real virtual que crea (Foncubierta, y Rodríguez, 2014). Están involucrados en todo el proceso de formulación de problemas del juego, planificación del juego y resolución de problemas del juego, pero la diferencia es que la escena que

vemos y el significado que queremos expresar se realiza a través de palabras.

En la antigua Grecia, la Academia de Platón se creó principalmente para que los niños aprendieran jugando. A medida que la sociedad se fue desarrollando, la gente le dio demasiada racionalidad a la educación, convirtiéndola en una herramienta. Para los alumnos, el aprendizaje rara vez es interesante, sino más bien una carga. El aprendizaje basado en el juego consiste en dar rienda suelta a la naturaleza educativa de los juegos en la enseñanza, para que los alumnos puedan aprender en un entorno más relajado y agradable, haciendo hincapié en el cultivo de la subjetividad y la creatividad de los estudiantes.

Por último, el concepto de gamificación fue presentado por primera vez por el diseñador de juegos Nick Pelling en 2002. Pelling dijo lo siguiente sobre la definición de gamificación: "Creo firmemente que en la medida que eliminemos los criterios aburridos y netamente metodológicos de la enseñanza, podremos construir metodologías simplistas que conduzcan a aprendizajes de gran valor".

Deterding introdujo la definición clásica de "gamificación" en 2011: "la aplicación de elementos de diseño similares a los del juego a un entorno no lúdico". Contiene varias palabras clave: identidad de juego, elemento, diseño, aplicación y entorno no lúdico.

Por su parte, Marczewski (2013) define la gamificación como el uso de metáforas, elementos de juego e ideas en situaciones no relacionadas con el juego para aumentar la satisfacción y la motivación de los participantes, y que estos tengan

algún efecto en los participantes.

Se puede ver que la enseñanza basada en juegos, es decir, los profesores integran juegos y procesos de enseñanza sobre la base de juegos seleccionados o diseñados científica y racionalmente, permite a los estudiantes aprender en un entorno relajado y agradable. Para decirlo de manera más simple, es usar el marco de los juegos para resolver todos los problemas que no son de juegos en la vida laboral. Contreras Espinosa, (2016) también argumenta que el concepto de gamificación es diferente a los juegos serios o el aprendizaje basado en juegos, donde la experiencia "gamificada" es simplemente la integración de algunos elementos de los juegos como reglas, mecánicas, entre otros.

Las personas se sienten motivadas por la mecánica del juego debido a la dinámica del mismo. Bunchball (2010) relaciona la dinámica del juego con los deseos humanos: "las personas tienen necesidades y deseos básicos. Durante años, los diseñadores de juegos han sabido cómo satisfacer estas necesidades en un entorno de juego, y la gamificación permite ahora aplicar estas reglas de forma más amplia". La mecánica de la gamificación suele incluir los siguientes elementos: puntuaciones, niveles, retos, premios físicos, tablas de clasificación y regalos. Los elementos básicos de los deseos humanos son: recompensa, estatus, logro, rendimiento personal, competencia y altruismo.

Game Mechanics	Human Desires					
	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
Points	●	●	●		●	●
Levels		●	●		●	
Challenges	●	●	●	●	●	●
Virtual Goods	●	●	●	●	●	
Leaderboards		●	●		●	●
Giftng & Charity		●	●		●	●

Figura 2-4 Deseos Humanos asociados a las mecánicas del juego (Bunchball, 2010)

Mientras que un solo factor de un mecanismo de gamificación puede tener múltiples efectos en una persona, como se muestra en la Figura 2-4. Cada mecanismo de gamificación tiene un conjunto de deseos humanos interrelacionados representados por puntos azules, y una coincidencia perfecta representada por puntos verdes. No todas las personas tienen la misma personalidad ni los mismos deseos y esto afecta a cuál es su dinámica de juego más perseguida.

La gamificación se basa en el uso de diferentes tipos de elementos, y si lo vemos desde la perspectiva de la psicología del aprendizaje, no sólo podemos analizar el aprendizaje de los alumnos a través de la gamificación, sino que también podemos conocer los diferentes usos de los distintos tipos de elementos. Foncubierta, y Rodríguez (2014) proponen que los elementos de gamificación son diversos y se pueden dividir en tres categorías en función de su papel en el marco de la gamificación: Dinámica, Mecánica, y Componentes.

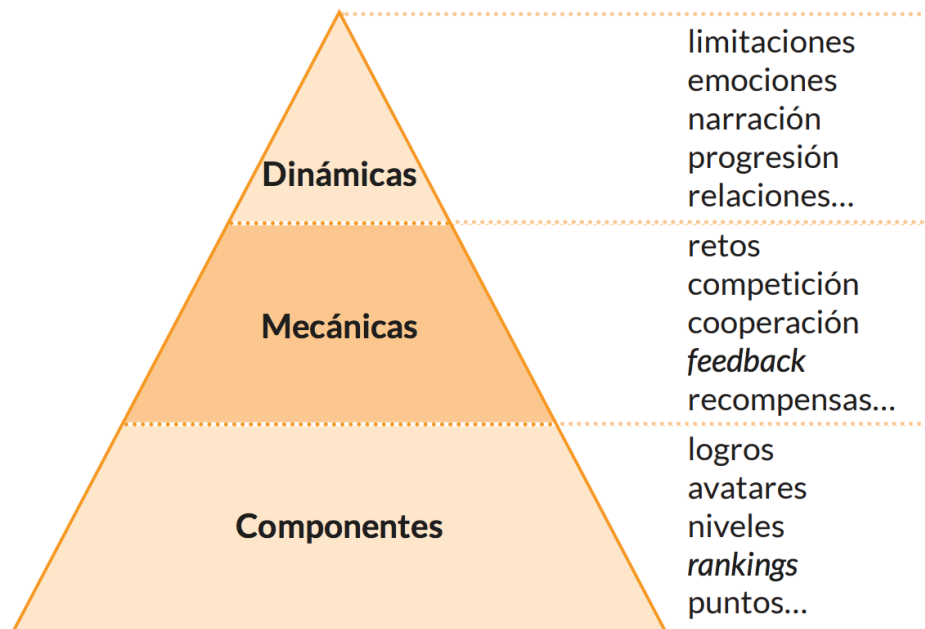


Figura 2-5 Marco del DMC

Fuente: <http://blogs.icemd.com/blog-gamiicacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamiicacion/>

Los elementos de gamificación DMC tienen una estructura piramidal, están dispuestos en orden ascendente de abstracción, siendo los elementos de

dinámica los más abstractos y los de componente los más concretos. Al componer marcos de gamificación complejos, cada mecanismo está conectado a uno o más sistemas de dinámica, y cada componente está conectado a uno o más elementos de mecanismo de nivel superior.

En primer lugar, está el elemento más abstracto de la gamificación, el elemento de poder. Se refiere específicamente a las fuerzas que facilitan el comportamiento de gamificación del usuario. Las más importantes de estas fuerzas motivadoras son las cinco siguientes.

- 1) Restricciones: compensaciones que limitan o imponen.
- 2) Emociones: curiosidad, competitividad, frustración, sensación de bienestar.
- 3) Narraciones: la narración coherente y continua de una historia.
- 4) Progresión: el crecimiento y desarrollo del jugador.
- 5) Relaciones: sentimientos de amistad, estatus, altruismo, etc. que surgen de las interacciones sociales.

A continuación, diez importantes mecánicas de juego, que son los procesos básicos que impulsan el progreso del juego y la participación de los usuarios:

- 1) Desafíos
- 2) Oportunidades
- 3) Competencia

- 4) Cooperación
- 5) Retroalimentación
- 6) Recursos Adquisición
- 7) Recompensa
- 8) Trading
- 9) Turnos
- 10) Estados ganadores

Por último, hay 15 componentes importantes, que son las formas concretas de dinámicas y mecanismos. Los componentes son los elementos de gamificación más básicos, y múltiples componentes pueden formar reglas complejas bajo la configuración de mecanismos, que pueden ser conducidos con la ayuda de elementos de poder para formar un sistema de gamificación completo (función).

En cuanto al comportamiento general de los alumnos en el aprendizaje, la mayoría de los profesores afirmarían que puede controlarse mediante normas y comportamientos forzados. Pero cuando se trata de estimular el interés por un tema, la opinión popular es que necesita intuición y un talento natural.

El modelo ARCS es un modelo teórico de cuatro componentes de la motivación en el aprendizaje basado en el juego propuesto por John Keller (1983). El modelo, que se utiliza ampliamente en los cursos de enseñanza tradicional y en las aulas

de enseñanza en línea, contiene cuatro categorías conceptuales que engloban una serie de conceptos y variables específicas que caracterizan la motivación humana. Las cuatro letras significan Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción, y Keller también afirma que el modelo incorpora un proceso de diseño sistemático llamado "diseño motivacional "

En primer lugar, la lección debe mantener la atención de los alumnos, desde simples sorpresas (silbidos ruidosos, palabras al revés en un visual) hasta preguntas estimulantes que estimulen un nivel de curiosidad más profundo. (Keller, 1983)

La segunda es crear relevancia. Hay que prestar atención a que los alumnos sientan que los contenidos y conocimientos del aula están estrechamente relacionados con ellos. Alinear los objetivos de la instrucción con la motivación de los estudiantes, por ejemplo, el objetivo en esta etapa es lograr algo, completar un desafío, ganar una habilidad, o incluso vencer a un BOSS, mientras que al mismo tiempo los estudiantes están motivados para lograr estos objetivos (estamos explorando la gamificación, por lo que, por supuesto, habrá elementos de logros, desafíos, e incluso BOSS, y el BOSS podría ser un Quiz)

La tercera condición necesaria para la motivación es la confianza. Esto se consigue ayudando a los estudiantes a crear una expectativa positiva de éxito. Keller (1983) Si los alumnos sienten que pueden aprender estas cosas y hacerlas bien, tendrán una mayor motivación para seguir adelante.

El último punto es la satisfacción; los alumnos tienen que sentir que su aprendizaje merece la pena y que sus esfuerzos valen la pena para obtener satisfacción. Lo importante es garantizar que cada medición sea coherente para que los alumnos sientan que la experiencia de aprendizaje es justa para cada uno de ellos, ya que de lo contrario se reducirá su motivación para aprender.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el atractivo de la gamificación no proviene de la mecánica del juego, sino más bien de la experiencia general que el juego puede aportar como medio. (Liu y Cheng, 2016). El vínculo entre la gamificación y el componente emocional es en realidad muy amplio; de hecho, cualquier cosa que capte los sentidos o señales tiene un vínculo directo con la experiencia de aprendizaje, siendo algún tipo de aspecto sensorial, experiencial y emocional llevado a la práctica. (Foncubierta, y Rodríguez, 2014)

La enseñanza gamificada es un nuevo método de enseñanza que integra juegos y enseñanza. Con el trasfondo de "Internet+educación", hay dos formas principales de integrar los juegos en la enseñanza de las asignaturas: En primer lugar, en el proceso de enseñanza, la enseñanza gamificada puede dividirse en dos tipos: online y offline. La gamificación offline significa tomar prestados juegos tradicionales o utilizar nuevos juegos físicos para llevar a cabo el proceso de enseñanza, y utilizar juegos con interfaz de medios digitales como soporte para llevar a cabo la enseñanza; en segundo lugar, cuando se enseña, integrando elementos de juego en ella, la propia actividad puede transformarse en un juego,

como incentivar la colaboración y la competición en grupo mediante insignias y otras recompensas. Ambos sirven a la enseñanza del profesor y optimizan los resultados de la clase.

Sobre los Desafíos para los profesores y la tecnología, el gran problema de la educación actual es la falta de la motivación de los alumnos en el aprendizaje.

Por lo tanto, los profesores deben cambiar sus métodos tradicionales de enseñanza y adoptar nuevas técnicas y métodos para motivar a los alumnos e inspirarlos a participar en la formación. Glover(2013) afirma que "las acciones de los usuarios en los juegos tienen como objetivo alcanzar una meta específica (ganar) en presencia de obstáculos". Los profesores pueden desarrollar un mecanismo de recompensa que permita a los alumnos ser recompensados por sus esfuerzos, aumentando así su motivación para participar y ser activos. La decisión se basó en el uso de los componentes del juego en el sistema de aprendizaje.

Kiryakova et al. (2014) sostienen que la cooperación de los estudiantes en la educación es un hito en la implementación efectiva del aprendizaje activo. Al contrario que los juegos de entrenamiento, la mayoría de estos juegos tienen un elemento competitivo muy fuerte, que anima a los participantes a participar activamente en el juego. Sin embargo, el proceso de aprendizaje debe centrarse en el desarrollo de habilidades de cooperación y trabajo en equipo, y en la satisfacción del rendimiento del grupo, más que en la competición entre los

alumnos.

Un juego puede ser apropiado para un objetivo pedagógico concreto, un participante concreto, un comportamiento pedagógico concreto y una limitación, pero el juego también puede ser inapropiado para una situación pedagógica diferente. (Contreras Espinosa, R. S. 2016)

La gamificación en el aprendizaje electrónico requiere, en primer lugar, identificar las características de los participantes y, en segundo lugar, antes de aplicar un nuevo método de enseñanza, los profesores deben asegurarse de que comprenden las características de cada alumno y determinar correctamente si la gamificación es adecuada. Lo importante es determinar el grado de interacción de los alumnos con el contenido de aprendizaje y si tienen tendencia a participar en la actividad. Al mismo tiempo, los profesores deben tener en cuenta la correspondencia entre las capacidades de los alumnos y las tareas, exigiendo que las tareas y las actividades se ajusten a la dificultad del nivel de destreza actual de los alumnos y evitando que disminuya la motivación de los alumnos porque las tareas sean muy fáciles o difíciles.

Por otra parte, los objetivos de aprendizaje de los alumnos deben ser concretos y claros. La finalidad de la pedagogía es alcanzar los propósitos de aprendizaje, de otro modo todas las prácticas (incluso la gamificada) carecerían de sentido. Estos objetivos condicionan el contenido y las actividades didácticas que deben incluirse en el procedimiento de aprendizaje, así como la elección de los

mecanismos y las tecnologías de juego adecuadas para alcanzar dichos objetivos.

Como dicen Simões et al. (2013): "El contenido educativo debe ser interactivo, atractivo y rico en elementos multimedia. Las actividades de formación deben desarrollarse a la medida de los objetivos de aprendizaje y permitir "

2.3.2 Juegos serios

En 2002, el Woodrow Wilson International Center for Scholars de Washington, D.C., puso en marcha la Iniciativa de Juegos Serios (SGI) para fomentar el diseño y el desarrollo de juegos que aborden cuestiones de política y gestión. En la actualidad, los juegos serios se han utilizado con éxito en el ejército, el gobierno, la educación, las empresas, la sanidad y muchos otros campos. La característica esencial más reconocida es que los juegos no se practican con fines de entretenimiento. Formalmente, los juegos serios pertenecen a la categoría de juegos electrónicos, principalmente juegos de ordenador y videojuegos, que tienen las características esenciales de los juegos electrónicos. En la actualidad, la aplicación de los juegos serios va mucho más allá del mercado de los juegos tradicionales de las aplicaciones tecnológicas interactivas y pueden utilizarse para ayudar a resolver muchos aspectos del problema.

Los juegos serios pertenecen a los juegos tradicionales, pero los superan, y sus contenidos incluyen principalmente: la enseñanza de habilidades de

conocimiento, la provisión de formación profesional y las simulaciones. deng, D.P et al., (2020) Su objetivo pedagógico no es simplemente disfrutar de los placeres del juego, sino educar a través del entretenimiento obtenido en esta forma de juego. Permite a los alumnos vivir una nueva experiencia de aprendizaje divertida, interactiva y personalizada mientras juegan, proporcionando así una nueva forma de desarrollar el sentido de la creatividad en los alumnos. Hoy en día, se utiliza principalmente en empresas, en la sanidad y en la educación y la formación.

De forma adecuada, el juego serio ayuda a desarrollar la coordinación mano-ojo, lo que lleva a mejorar la agudeza visual, el tiempo de reacción, la capacidad de atención múltiple, las habilidades relacionales, la motivación por el logro, el aumento de la tolerancia a la frustración, la asunción de riesgos, la resolución de problemas y la capacidad de decisión. (Green & Bavelier, 2006)

En este contexto, los videojuegos pueden ser una posibilidad real de experimentar en asignaturas basadas en el contenido y el lenguaje, proporcionando a los alumnos un input agradable y comprensible. Ricardo, C. P. (2017)

Sobre la diferencia entre los juegos serios y la gamificación, los juegos serios son un tipo de aprendizaje basado en el juego que promueve el uso de juegos para facilitar el aprendizaje, expresando el conocimiento que se quiere enseñar utilizando un formato de juego. La condición primaria más básica es que sea un

juego en sí mismo. La gamificación, por su parte, consiste en poner elementos de juego en un entorno de aprendizaje no lúdico y ayudar a completar el proceso de transmisión del aburrimiento mediante (otros) juegos, como un MOOC.

El núcleo de la gamificación es que el juego se centra en formas de ayudar al aprendizaje, aumentar el interés de los alumnos por aprender, vencer el aburrimiento o aumentar la motivación de los alumnos por aprender (para establecer algunos objetivos a corto plazo). Los usuarios alivian eficazmente los aspectos negativos del aprendizaje y aumentan la eficacia del mismo mediante los juegos. El juego serio es un juego completo, no una aplicación de elementos de juego, por lo que no tiene la característica de "elementos" en la "gamificación".

La teoría conductista cree en la vinculación de los contenidos de aprendizaje con lo que les gusta a los estudiantes; la teoría del aprendizaje humanista cree que se debe hacer hincapié en la subjetividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza en el aula y aboga por la igualdad entre profesores y estudiantes; la teoría constructivista también aboga por la subjetividad de los estudiantes y hace hincapié en la importancia de la enseñanza contextual.

El uso de los juegos serios en la enseñanza consiste en tomar a los estudiantes como cuerpo principal, promover que los estudiantes tengan una nueva experiencia de aprendizaje, movilizar plenamente a los estudiantes para que exploren de forma independiente y participen activamente en el aprendizaje,

mejorar la capacidad de innovación de los estudiantes y la confianza en sí mismos en el aprendizaje, hacer que los estudiantes cambien de un aprendizaje pasivo a un aprendizaje activo, y realizar la equiparación de la interacción profesor-alumno (Yingmei Wei, 2011)

2·3·3 Aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego (GBL), según la definición de Wang (2009), es una rama de los juegos serios cuyo propósito es lograr aplicaciones gamificadas de algunos resultados de aprendizaje definidos. En general, están diseñados para equilibrar el entretenimiento y la educación, la capacidad de los jugadores para adquirir y aplicar conocimientos a situaciones de la vida real.

Según Prensky (2001), el aprendizaje basado en el juego se centra sobre todo en los juegos que contienen objetivos educativos, y espera que estos juegos tan divertidos y significativos conduzcan a un sentido más rico de la experiencia lúdica y refuercen el dominio de lo que se enseña. Los alumnos que participan en videojuegos educativos son capaces de hacer puntos más profundos, significativos y constructivos en todas las áreas académicas.

Según Torres-Toukoumidis et al., (2018) los Games-Based Learning (GBL) o Aprendizajes Basados en Juegos, con el objetivo de:

- i) la generación de contenidos didácticos (Campbell y Kuncel, 2002)
- ii) la influencia en el cambio de las actitudes y los comportamientos

(Wilson et al., 2009); y

iii) la mediación de los efectos de la instrucción y la mejora de la inmersión. (Landers, 2015).

El éxito de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos se atribuye a la construcción de un modelo de aprendizaje experiencial centrado en la participación activa y la interacción profunda, que aborda el reto de los enfoques educativos actuales: la incapacidad de captar eficazmente el interés y el aprendizaje de los estudiantes. La naturaleza experiencial y el poderoso atractivo de los juegos han llevado a su creciente uso en la enseñanza universitaria y la formación vocacional.

A medida que los financiadores ven el potencial de llegar a los estudiantes de manera más eficaz, el aprendizaje digital basado en juegos ha salido del ámbito de la investigación y el desarrollo y de los primeros adoptantes a la corriente principal. Un catálogo en línea de juegos de impacto social (<http://www.socialimpactgames.com>) recoge más de 100 ejemplos, en campos tan diversos como las ciencias ambientales, la política pública, la salud, la política, la historia y la estrategia militar (Prensky 2001).

El aprendizaje basado en el juego es un campo en expansión que va desde simples juegos de lápiz y papel, como los rellenadores de palabras, hasta complejos juegos en línea (MMO) y juegos de rol que incorporan multimedia. Estos juegos de rol que proporcionan un aprendizaje colaborativo crean diversas

formas de resultados y formatos para que los alumnos apliquen lo que han aprendido, realicen experimentos y validen la retroalimentación, de modo que el aprendizaje pueda vivirse como una experiencia de "mundo virtual efectivo".

2-3-4 El elemento de aprendizaje del juego

Hace años, Confucio dijo: "El que ama el aprendizaje no es tan bueno como el que se complace en aprender". En griego, las raíces de las palabras juego (paidia) y educación (paideia) son las mismas, por lo que los investigadores de la educación nunca han descuidado la relación entre ambas. Piaget (1977) creía que el juego se deriva del desarrollo cognitivo y que proporciona a los alumnos la oportunidad de consolidar las nuevas estructuras cognitivas adquiridas y de desarrollar los sentimientos.

Dewey creía que sin algo de juego no podía haber un aprendizaje normal y eficaz. Dewey también enfatizó que la educación debe preparar a los estudiantes para un futuro incierto y, en consecuencia, se le debe dar gran prioridad al desarrollo de hábitos eficaces y al desarrollo de la capacidad de adaptarse y de aprender a aprender. Tristian Stobie (2019)

El juego no es sólo una actividad recreativa, sino también una vida, que desempeña un papel importante en el desarrollo humano. Es innegable que cualquier juego requiere la intervención de factores de aprendizaje, porque cualquier juego está basado en reglas y es un reto, y el proceso de jugar es un

proceso de aprendizaje exploratorio.

En la sociedad online, se puede mostrar o dar forma a uno o varios personajes completamente diferentes a los reales, para que los demás puedan ver el personaje que se quiere ser. La aparición de los juegos digitales permite demostrar mejor el valor del aprendizaje en los juegos. El entorno inmersivo de los juegos estimula la imaginación de los jugadores a la vez que desarrolla su capacidad de resolver y pensar de forma independiente, y también estimula la motivación, la iniciativa y la creatividad de los jugadores, ayudándoles a comprender la sociedad y animándolos a utilizar actitudes positivas para practicar en el entorno virtual.

2·4 La Gamificación en el Aula de Lengua Extranjera

2·4·1 La significación de la enseñanza basada en el juego

En el mundo globalizado de hoy, una de las competencias clave para los alumnos es la necesidad de adquirir una segunda lengua. Sin embargo, para la mayoría de los alumnos, aprender un idioma es difícil e incluso muy aburrido, sobre todo si el aprendizaje se realiza sin el contexto adecuado. Por este motivo, cada vez es más popular el enfoque de la gamificación en el aprendizaje, que ofrece a los alumnos un ambiente de aprendizaje relajado y los capacita y motiva para jugar utilizando otros elementos de juego (Jiménez, 2019)

El análisis de los puntos de vista de varios autores mencionados anteriormente

revela que la enseñanza basada en el juego contiene generalmente las siguientes características:

(a) La enseñanza gamificada tiene un objetivo de aprendizaje claro. La implementación de la enseñanza basada en juegos debe establecer un objetivo de aprendizaje razonable para asegurar que los estudiantes tengan claro el objetivo real de aprendizaje.

(b) Los juegos son un elemento esencial para la enseñanza basada en juegos. Por lo tanto, a la hora de implantar la enseñanza gamificada, hay que tener en cuenta la jugabilidad del juego y el propósito educativo, el contenido, el comportamiento y las reglas del juego.

(c) En la enseñanza gamificada, los estudiantes deben ser jugadores y aprendices autónomos y agradables.

Los juegos suelen contener situaciones de actividades de aprendizaje que sumergen al jugador en una historia narrativa. En consecuencia, los videojuegos educativos pueden permitir a los niños estimular su propio sentido del desarrollo. Los alumnos se expresan activamente como individuos mientras aprenden y participan en actividades sociales. Al comprobar que los juegos actuales son más sociales, los alumnos que participan en videojuegos educativos son capaces de hacer puntos más profundos, significativos y constructivos en todas las áreas académicas.

Según Johnson et al. (2004), se ha demostrado que los juegos educativos

promueven el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas, el trabajo en equipo y el compromiso de habilidades para resolver complejos dilemas sociales y éticos. Por otro lado, Kiryakova et al. (2014) demostraron que la gamificación es eficaz para mantener las actividades y los comportamientos de aprendizaje positivos de los estudiantes y puede aumentar su motivación y compromiso. Es por ello que en las actividades de enseñanza gamificada, el proceso de indagación, experiencia y exploración a través de los juegos favorece el dominio de los conocimientos de los alumnos y la aplicación de las habilidades, y puede lograr eficazmente la actitud emocional y los valores requeridos por los objetivos del plan de estudios.

El modelo tradicional de enseñanza universitaria no facilita la interacción entre los estudiantes, los profesores y los contenidos de aprendizaje; es incapaz de combinar los tres con eficacia. En este contexto, la gamificación surge como una herramienta relevante para estimular el desarrollo de contenidos y el compromiso de los estudiantes en el aula. (Rodríguez, 2018) Al mismo tiempo, el modelo también maneja mejor la relación entre el aprendizaje convencional tradicional y los juegos, y proporciona una forma de introducir los juegos en la enseñanza en el aula.

2.4.2 Cambio de estatus de los profesores

El desarrollo de actitudes positivas del profesorado hacia el CALL es un factor clave no sólo para potenciar la integración del ordenador sino también para evitar

la resistencia del profesorado al uso del ordenador. (Kazemi, & Narafshan, 2014)

El requisito más básico para el profesorado es tener conocimientos de informática para la enseñanza del inglés, seguido de tener interés en el uso del ordenador y la tecnología en el proceso de enseñanza y La confianza en sí mismo y, por último, si el profesor cree que el uso de CALL en un entorno educativo es una pérdida de tiempo.

El diseño del papel del profesor es un punto difícil en el diseño de juegos educativos y uno de los factores importantes que distinguen los juegos educativos de los ordinarios. En el modelo de enseñanza y aprendizaje guiado por el constructivismo, el papel del profesor ha cambiado. Es un facilitador, un coordinador, un mediador y un participante.

Al mismo tiempo, en la enseñanza gamificada, el profesor no debe interferir demasiado en el proceso o las reglas del juego, debe ajustarse a las características de los juegos de rol de forma que no interfiera en la diversión del juego, y debe ser capaz de reflejar las estrategias de instrucción en el juego para que éste sea intencionado, planificado y holístico. Esta es un área difícil de cambiar y superar para los profesores.

El Fondo de Investigación Educativa del Ministerio de Educación de Chile (FONIDE 09, 2008) ha analizado una encuesta realizada a 10 jóvenes estudiantes de pedagogía en inglés que recibieron formación práctica en Chile con el objetivo de estudiar las variables pedagógicas en la enseñanza del inglés

y las percepciones pedagógicas de los estudiantes sobre este idioma. A través de este estudio, Díaz et al., (2010) señalaron que la orientación comunicativa de la enseñanza y aprendizaje del inglés es evidente, es decir, desde su propio discurso, los informantes privilegian el intercambio y la negociación de información en el acto comunicativo. El proceso de enseñanza no es una tarea fácil para los docentes, sobre todo cuando las variables ambientales del aula e institucionales y las realidades socioeconómicas de los estudiantes se convierten en mediadores y barreras para el aprendizaje del idioma.

Díaz, et al. (2010) sugieren que los profesores no deben resistirse a los nuevos enfoques de aprendizaje y deben recibir una formación adecuada para la práctica de los nuevos enfoques cuando sean aceptados. También deben desarrollar la capacidad de aprender y desaprender viejas o nuevas prácticas de enseñanza, de modo que permanezcan con la mente abierta y en un proceso de aprendizaje continuo.

Por último, el proceso de aprendizaje gamificado es una actividad conjunta entre alumnos y profesores, y sólo a través de actividades bilaterales entre profesores y alumnos se pueden completar eficazmente las tareas de enseñanza y aprendizaje.

Cuanto más acceso tengan los profesores a los ordenadores y los utilicen, mejor podrán aprender a utilizar la tecnología para realizar tareas más complejas en sus prácticas de enseñanza de idiomas. (Kazemi, 2014)

3. Metodología

3-1 Fundamentos teóricos de la enseñanza de la gamificación del inglés en la escuela primaria

El objetivo de la educación china es dotar a los estudiantes de conocimientos, mientras que el concepto occidental de educación es cultivar el pensamiento de los estudiantes, tanto creativo como crítico.

Cambiar la educación tradicional es un proceso difícil, pero cada vez más estudiosos han tomado conciencia del problema, los profesores ya no son el cuerpo principal del aprendizaje, y a través de la práctica de cursos de gamificación, se encuentra la enseñanza del inglés más adecuada para la localización china.

Según la teoría del aprendizaje constructivista mencionada en el artículo, este diseño de aprendizaje debe basarse en la enseñanza y el aprendizaje centrados en el alumno, y los profesores deben dar rienda suelta a la iniciativa de aprendizaje, el énfasis y la creatividad de los alumnos a lo largo del proceso de enseñanza para alcanzar los objetivos de ésta.

La teoría constructivista del aprendizaje ordena la gamificación del inglés en una clara relación lineal, lo que significa que el escenario de aprendizaje del juego se establece, crea expresiones, los estudiantes imitan el idioma en el juego, practican el idioma en actividades de juego de rol, y luego utilizan el idioma de

forma flexible en las actividades, y finalmente evalúan los resultados.

3.2 La viabilidad de la aplicación de la enseñanza de la gamificación en el aula de inglés de la escuela primaria

Para entender la viabilidad de utilizar la enseñanza basada en el juego en las aulas de inglés, realicé una encuesta en la escuela primaria utilizando cuestionarios de los alumnos y evalué si era factible utilizar la enseñanza basada en el juego en las aulas de inglés de la escuela primaria basándome en los resultados de la encuesta.

El cuestionario se distribuyó entre los alumnos de cuarto curso de la escuela Peiying de Pekín por el método de muestreo aleatorio.

Se distribuyeron 80 cuestionarios y se recogieron 64, de los cuales 62 fueron válidos. A través de la encuesta, descubrimos que la mayoría de los alumnos habían jugado a varios tipos de videojuegos, 57 en total, lo que supone el 91,9% de los encuestados.

Como se muestra en la Tabla 3-2-1, la mayoría de los estudiantes (53) eligieron juegos de "puzzle casual", y la distribución general por sexos fue pareja; seguida de los "juego de rol" (juegos MOBA como League of Legends y DOTA), en los que hubo una clara división por sexos, con más chicos que chicas eligiendo esta opción. En cuanto a la cantidad, los chicos eligen más juegos que las chicas, con un valor medio de 2,85. En resumen, los juegos de "puzzle casual" tienen un

público más amplio entre los estudiantes, y los tipos de juegos a los que están expuestas las chicas son relativamente únicos, mientras que los chicos están expuestos a una gama más amplia de juegos, especialmente los populares juegos para móviles y los juegos en línea que satisfacen los requisitos de los chicos en materia de juegos.

Tipo de juego	Número de personas	Chicos	Chicas
Juego de rol	24	19	5
Acción y aventura	17	15	2
Puzzle casual	53	26	27
Simulación	9	4	5
Guerra estratégica	11	11	0
Otra	2	2	0

Figura 3-2-1 Tipos de juegos practicados por los alumnos

Sin embargo, sólo 12 estudiantes declararon haber jugado a videojuegos educativos. La encuesta reveló que la mayoría de los estudiantes valoraban las recompensas (43), los puntos (35) y los niveles (34) como indicadores visuales del nivel y la habilidad del jugador.

Los alumnos de primaria son competitivos y se preocupan por ganar y perder cuando juegan, mientras que los puntos y los rangos son importantes para comparar a ganadores y perdedores, y las recompensas están directamente relacionadas con el resultado del juego.

Por eso es importante incluir recompensas y puntos en el diseño de la enseñanza.

Los resultados también muestran que los profesores nunca utilizan los videojuegos como ayuda a la enseñanza.

El desarrollo de los juegos educativos en China ha sido lento, y antes había empresas comerciales que hacían juegos educativos, pero la mayoría acabaron en el fracaso; mientras tanto, la mayoría de los padres chinos piensan que los videojuegos son adictivos y no son adecuados para el uso educativo, por lo que hay muchas dificultades para promover y utilizar los juegos educativos en las escuelas.

3.3 Procedimiento: Diseño y Aplicación del plan de implementación de la enseñanza de la gamificación del vocabulario en inglés en la escuela primaria

3.3.1 Grupo objetivo

Este estudio se llevó a cabo en la escuela primaria Peiying de Pekín. Los sujetos del experimento fueron 56 alumnos, 29 niños y 27 niñas, de una clase de cuarto curso de primaria.

Los alumnos de esta clase tenían un cierto conocimiento básico del inglés y la mayoría de ellos dominaban el inglés que habían aprendido en tercer curso y eran capaces de cooperar con el profesor para completar el plan de estudios.

3.3.2 Contenido de la aplicación

La clase objeto de estudio utilizó el libro de texto chino Edición de Educación Popular (PEP) Inglés (Grado 4) y practicó la gamificación durante un total de 2 semanas. El número de clases de inglés por semana fue de 5 horas según el horario de enseñanza. La colega de la autora, Lisa, que es la profesora de la asignatura de inglés de la escuela primaria, fue la profesora principal y la autora observó y registró el proceso de aplicación.

3.3.3 Introducción a los juegos experimentales

Tras consultarlo y coordinarlo con el colegio, se utilizó para este estudio el juego «Star Wars» del software « I Love Vocabulary» .

El juego tiene tres modalidades de juego: ejercicio de comparación de significados de palabras, ejercicio de ortografía y ejercicio de mecanografía.

1.La comparación del significado de las palabras consiste en que el jugador deletrea la palabra que aparece y luego elige la interpretación china de la palabra deletreada entre las cuatro opciones.

2. El modo de práctica de ortografía consiste en que los jugadores deletrean las palabras inglesas correspondientes según las interpretaciones chinas que aparecen, obteniendo puntos por la ortografía correcta mientras el sistema lee las palabras.

3. El modo de práctica de escritura consiste en que el jugador escriba la palabra inglesa, si la escritura es correcta, se disparará una bala de cañón para golpear la palabra, y la interpretación china de la palabra se mostrará en el momento de golpear, mientras que el sistema leerá en voz alta la palabra, lo cual no es muy difícil y se utiliza principalmente para el repaso de conocimientos en el aula.

Este juego pone a prueba el dominio de los alumnos del significado de las palabras mediante un proceso de selección.

El dominio de los estudiantes de la ortografía de las palabras se pone a prueba tecleando las palabras, mientras que la pronunciación de las palabras se lee cuando se golpean las palabras durante el juego, y su sistema de pronunciación de palabras es más completo con una pronunciación clara y estándar.

En cuanto a la jugabilidad, el juego tiene unos gráficos sencillos, la nave espacial introduce a los estudiantes en el maravilloso y misterioso espacio, lo que ayuda a estimular su deseo de explorar, el sistema de valor de vida hace que el juego sea más desafiante y el uso del progreso y el recuento de aciertos refuerza la naturaleza competitiva del juego.



3-3-1 Interfaz de juego

3.3.3 Entorno de aplicación

El colegio dispone de aulas multimedia que pueden conectarse en red y están equipadas con auriculares, y se eligió una de las aulas para instalar el juego de La Guerra de las Galaxias antes de comenzar el estudio, proporcionando objetivamente las condiciones para el mismo.

4. Gamificación del vocabulario inglés en la práctica curricular de la escuela primaria

4.1 Primera prueba del curso

4.1.1 Proceso de aplicación de la primera ronda

La primera lección es sobre la Unidad 3 Mis amigos, y el vocabulario es principalmente descripciones de personas. El objetivo principal de esta ronda es que los alumnos dominen el juego y se adapten a la forma de jugar para aprender.

Dado que los alumnos no dominaban el funcionamiento del juego, se les permitió poner la velocidad del juego en "lento" y elegir el modo de escritura más sencillo durante el juego. La práctica se llevó a cabo en 3 periodos de clase

Al final del periodo de práctica, comprobamos que algunos de los alumnos que eran buenos en el juego podían completar fácilmente el juego lento, por lo que no limitamos la velocidad del juego y dejamos que los alumnos ajustaran la dificultad del juego según su nivel personal.

4.1.2 Resumen y análisis

Tras una semana de clases y prácticas, los alumnos obtuvieron buenos resultados en la sesión de pruebas de palabras, con una puntuación media de 72. Sin embargo, las entrevistas con los profesores revelaron los siguientes problemas :

1. Los alumnos de primaria tienen poco autocontrol y desorden en el aula. Hay alumnos que juegan a otros juegos en el ordenador y no participan en el aprendizaje.

2. Algunos alumnos no estaban motivados para aprender y su motivación se veía mermada por su propio bajo rendimiento académico en inglés y la mayor dificultad que encontraban en las pruebas de palabras más difíciles.

3. Unos pocos alumnos se vieron afectados por su propia velocidad de escritura y se mostraron más impacientes durante las prácticas y las pruebas.

4.2 Segunda prueba del curso

4.2.1 Proceso de aplicación de la Segunda ronda

En la segunda ronda de prácticas de investigación, el contenido de aprendizaje es la Unidad 4 Mi casa, y el vocabulario es principalmente el que describe varias habitaciones y objetos de la casa.

Sobre la base de la reflexión y la revisión de la primera ronda de práctica, el enfoque principal de esta ronda es el seguimiento del profesor de los estudiantes en el aula, la introducción del mecanismo de cooperación y el fortalecimiento del mecanismo de competencia, principalmente desde los dos aspectos siguientes.

1. Dividir los grupos de estudio y elegir a los líderes de los grupos. Los alumnos con niveles de aprendizaje y actitudes más negativas se colocan en grupos

diferentes para que no se influyan mutuamente y perturben el ambiente de aprendizaje dentro del grupo.

2. Reforzar el mecanismo de competición: se ha añadido una tabla de puntos, en la que los puntos del grupo están por encima de los puntos individuales, y los grupos se organizan para sentarse juntos según los miembros del grupo, movilizándolo a cada alumno para que participe en el juego en la mayor medida posible.

4.2.2 Resumen y análisis

Tras la última ronda de enseñanza del juego, los alumnos lograron una media de 84 puntos en la sesión de prueba de palabras, lo que supone una mejora significativa respecto a la primera semana.

La introducción del mecanismo de juego satisface mejor las necesidades de aprendizaje de los alumnos de diferentes niveles, y los estudiantes mejoran su rendimiento en el aprendizaje del inglés en un entorno de aula gamificada cooperativa y competitiva.

Sin embargo, el aprendizaje basado en juegos sigue teniendo algunas deficiencias, sobre todo porque los juegos pueden centrar la atención de los alumnos en el aula, pero la atención de los alumnos no está necesariamente en el aprendizaje y puede verse influida por los juegos en distintos grados.

Aunque el juego tiene la función de pronunciar palabras, no puede mejorar

directamente la capacidad de los alumnos para leer palabras, sino sólo indirectamente, lo que debe complementarse en otras sesiones de enseñanza.

4.3 Análisis del Cuestionario de Aprendizaje Gamificado

Para conocer la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje basado en juegos, se distribuyeron 58 cuestionarios a la clase después de dos rondas de prácticas del curso. Se devolvieron 58 cuestionarios y 0 fueron inválidos, lo que supone una tasa de devolución del 100%.

Los resultados de la encuesta muestran que 40 de los 58 estudiantes encuestados estaban de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación "Me gusta el aprendizaje de vocabulario gamificado", lo que representa el 69% del total de estudiantes, como se muestra en la Figura 4-3-1, lo que indica que el aprendizaje de vocabulario gamificado es muy reconocido y generalmente bien acogido por los estudiantes.

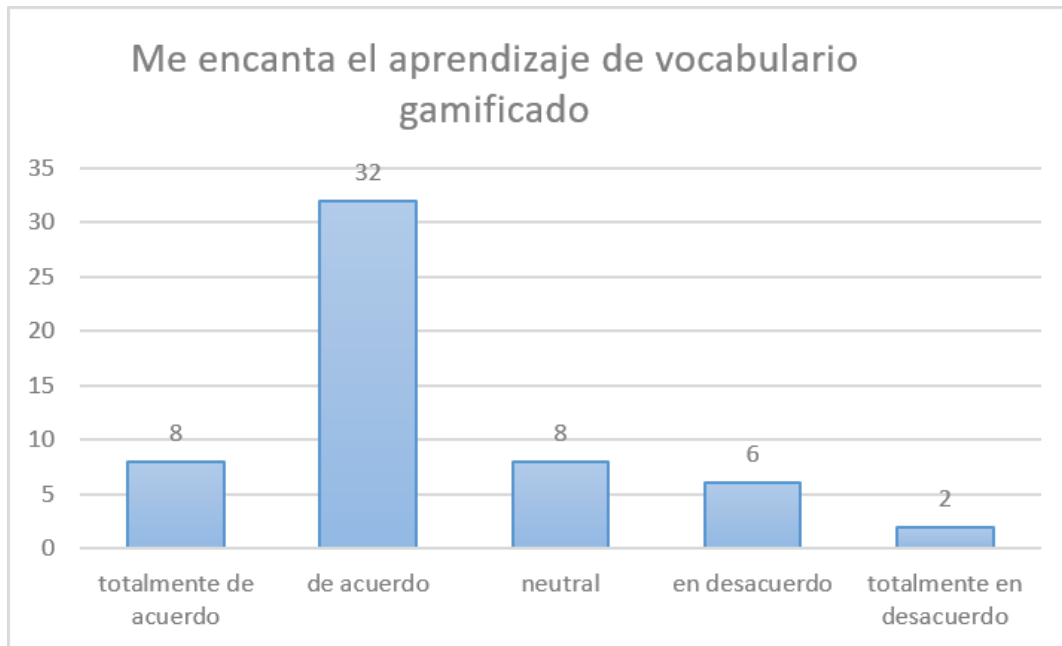


Figura 4-3-1 Proporción de estudiantes que prefieren el aprendizaje gamificado

De los 35 estudiantes que estaban de acuerdo con la pregunta "Aprendo vocabulario más fácilmente mediante el aprendizaje de vocabulario basado en juegos", 9 de ellos estaban completamente de acuerdo, como se muestra en la Figura 4-3-2.

Esto indica que el uso de juegos para aprender vocabulario puede reducir la carga psicológica del aprendizaje y hacer que los estudiantes se sientan más relajados

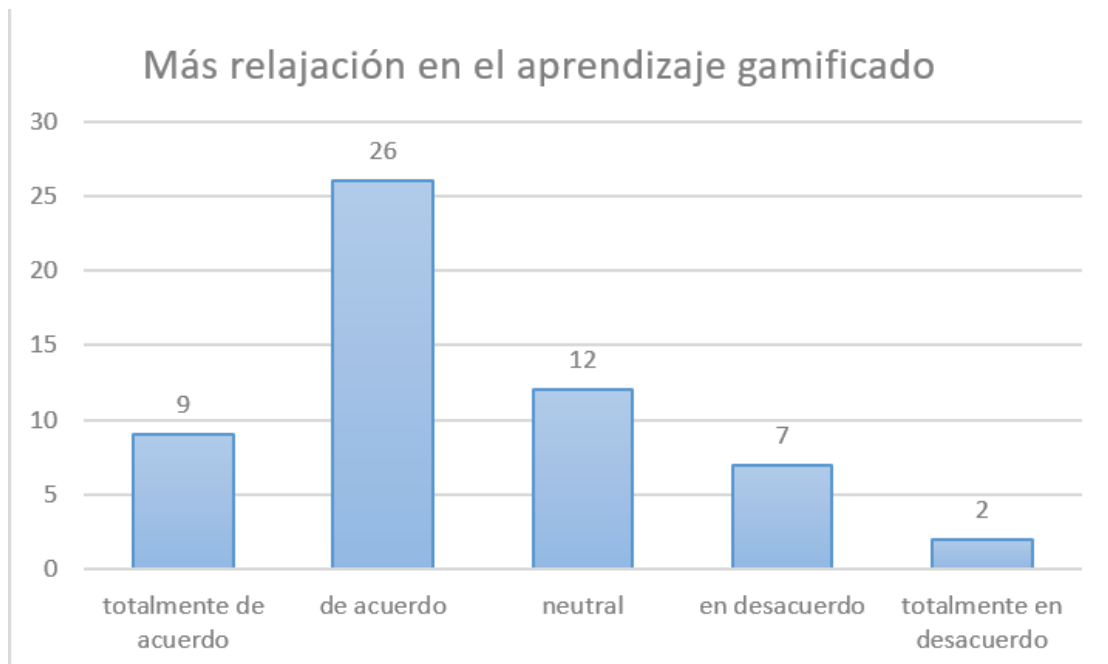


Figura 4-3-2 Porcentaje de estudiantes que consideran fácil el aprendizaje gamificado

Las preguntas "Presto más atención en una clase gamificada" y "Soy capaz de concentrarme en el aprendizaje del vocabulario" revelaron que los alumnos sí prestaban más atención en clase, pero no al aprendizaje en sí, como se muestra en la Figura 4-3-3.

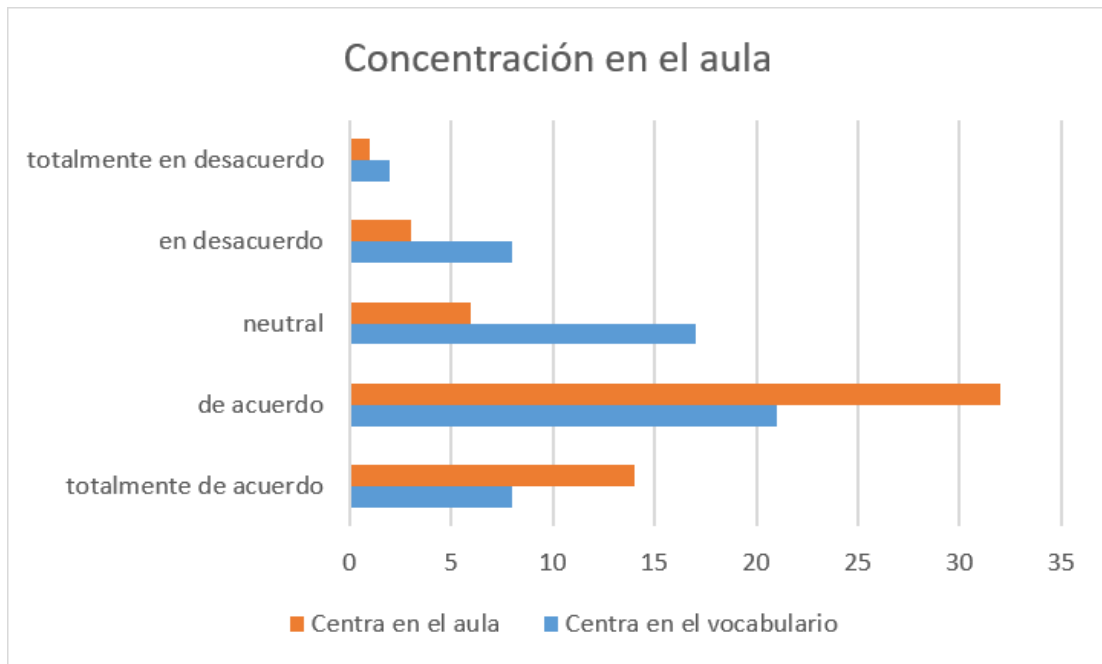


Figura 4-3-3 Proporción de atención de los alumnos en el aula

Más del 68% de los alumnos respondieron positivamente a la pregunta "Me gustaría seguir utilizando la enseñanza basada en juegos en las clases de inglés", como se muestra en la Figura 4-3-4

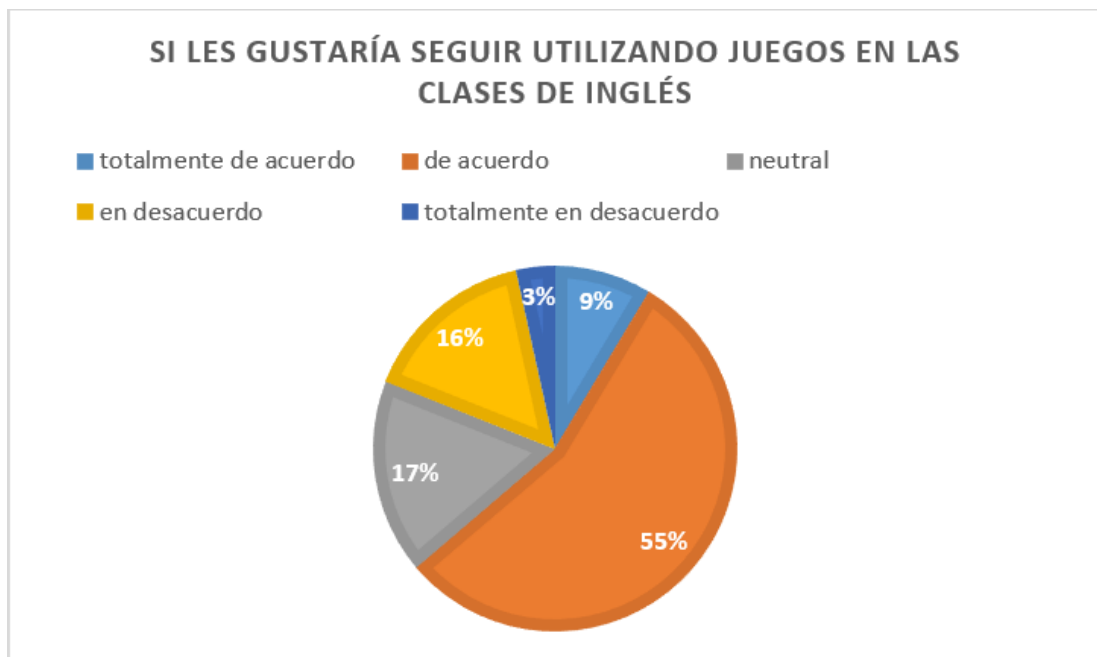


Figura 4-3-4 Proporción de actitudes de los estudiantes sobre la utilización de la gamificación en el aula

En la encuesta sobre "la capacidad y la eficacia de la enseñanza basada en el juego para mejorar el aprendizaje del vocabulario", los estudiantes consideraron en general que la enseñanza del vocabulario basada en el juego era eficaz y había mejorado efectivamente su aprendizaje del vocabulario en inglés, como se muestra en la Tabla 4-3-5

Cuestiones	totalmente de acuerdo	de acuerdo	neutral	en desacuerdo	totalmente en desacuerdo
Recuerdo más eficaz de las palabras en el aprendizaje gamificado	17.86%	57.14%	12.50%	8.93%	3.57%
El aprendizaje gamificado ayuda a la ortografía	33.93%	41.07%	8.93%	10.71%	5.36%
El aprendizaje gamificado ayuda a aprender el significado	14.29%	35.71%	26.79%	16.07%	7.14%
El aprendizaje gamificado ayuda a aprender el significado de las palabras	21.43%	46.43%	21.43%	7.14%	5.57%

Tabla 4-3-5 Porcentaje de estudiantes que consideran que la gamificación es eficaz y mejora sus competencias

5.Resultados de la investigación y recomendaciones pedagógicas

5.1 Resultados de la investigación

Este estudio llevó a cabo dos rondas de prácticas de enseñanza a través del método diseñado, y en este proceso mejoró continuamente el plan de implementación de la enseñanza del vocabulario gamificado en inglés para cambiar fundamentalmente el método de enseñanza único tradicional y lograr métodos de enseñanza diversificados, mientras se verifica la eficacia de la enseñanza gamificada.

1. La enseñanza basada en el juego aumenta el interés de los estudiantes por el aprendizaje de vocabulario y los motiva a aprender. La enseñanza basada en juegos puede integrar el aprendizaje de vocabulario en los juegos y dejar que los estudiantes aprendan conocimientos jugando, lo que estimula en gran medida el entusiasmo de los estudiantes por aprender, refuerza el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de vocabulario y promueve el aprendizaje de vocabulario de los estudiantes. La encuesta reveló que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo con esta forma de enseñar el vocabulario.

2. La enseñanza basada en el juego fomenta el dominio de la ortografía, la interpretación y la pronunciación del vocabulario, y el aprendizaje intencionado del vocabulario por parte de los alumnos mediante la práctica repetida, lo que refuerza el efecto del aprendizaje del vocabulario y mejora su capacidad de

escuchar, hablar, leer y escribir vocabulario.

3. Durante el proceso de enseñanza, podemos ver que los alumnos se hacen preguntas entre ellos para conseguir una mejor clasificación del grupo, cambiando la tarea de memorizar palabras de "una persona" a "un grupo". El objetivo de "una persona" es convertir la tarea de memorizar palabras en un "grupo de personas", y la motivación interna es más probable que estimule el compromiso de los alumnos con el aprendizaje.

4. En la enseñanza basada en el juego, podemos aprovechar al máximo la función de registro de datos del juego en los juegos en línea para registrar y analizar los datos del juego de los estudiantes, y llevar a cabo un aprendizaje complementario dirigido sobre la base del análisis de datos para fortalecer el efecto de la memoria de palabras de los estudiantes.

5.2 Deficiencias del estudio

El aprendizaje basado en el juego se ajusta a las características del aprendizaje de los alumnos de la escuela primaria y puede aumentar el interés y el entusiasmo de los alumnos por el aprendizaje.

Sin embargo, en el proceso de investigación, siguen existiendo ciertos problemas debidos a la capacidad personal del autor y al entorno de trabajo, que se resumen a continuación.

Debido a la limitación de las instalaciones de hardware en la escuela en la que trabajo, no tengo las condiciones para utilizar el tablet PC y el teléfono móvil para

la práctica de la enseñanza.

Los juegos utilizados en el estudio sólo pueden limitarse a la plataforma informática. Aunque la plataforma de ordenador tiene más potencial de promoción, el software de juegos de aprendizaje de inglés en la plataforma de ordenador es relativamente antiguo, en comparación con las APP para móviles que se han desarrollado a gran velocidad en los últimos años, y hay un cierto grado de diferencia en el funcionamiento del juego y el mecanismo de juego entre ambos.

Como última novedad en tecnología digital: "El aprendizaje de idiomas potenciado por la tecnología se está convirtiendo en una tendencia en la práctica, en la que profesores y alumnos pueden aprender y enseñar digitalmente en cualquier momento y lugar." (Şad & Göktaş, 2013).

Existe un sistema de enseñanza basado en el juego bien establecido en Europa y América. Sin embargo, en lo que respecta a la promoción de la enseñanza de idiomas basada en juegos en China, actualmente existen importantes "barreras operativas" y "barreras pedagógicas" para el uso del aprendizaje digital basado en juegos en la enseñanza.

Por lo tanto, en futuros estudios, deberían seleccionarse las escuelas que estén en condiciones de hacerlo para llevar a cabo la investigación sobre el uso de juegos de APP móviles para la enseñanza basada en el juego.

2. El mecanismo de juego elegido es relativamente homogéneo, y es difícil

apoyar otras partes de la enseñanza, y el papel del juego se limita a la práctica y consolidación del vocabulario.

Aunque este modelo de práctica-prueba es beneficioso para el aprendizaje de vocabulario a corto plazo, conviene considerar si este enfoque de aprendizaje puede mantenerse a largo plazo.

En futuras investigaciones, podemos elegir juegos de rol que puedan generar una experiencia de inmersión más profunda, y poner el aprendizaje de vocabulario en una situación de historia específica, y añadir la práctica de la ortografía, la interpretación, la pronunciación, etc. en el proceso para el aprendizaje exploratorio.

Por supuesto, no hay ningún juego con una función tan perfecta en los juegos de plataforma informática existentes, lo que requiere que los profesores aprendan la tecnología pertinente y diseñen y desarrollen un juego de aprendizaje de vocabulario de este tipo.

3. El juego carece de mecanismos como las clasificaciones, lo que dificulta la extracción de datos educativos, y los datos de proceso generados en el proceso de aprendizaje deben registrarse in situ, lo que hace perder un valioso tiempo de enseñanza en el aula y tampoco favorece la recogida y organización de datos.

5.3 Propuestas de enseñanza

En la pandemia de COVID-19 que estalló en todo el mundo hace tres años, la

mayoría de las instituciones educativas tuvieron que optar por un modo de enseñanza y aprendizaje en línea, y el rápido desarrollo de la información digital hizo que los estudiantes no se vieran afectados por el impacto previsto. Hasta ahora, la mayoría sigue aprendiendo a través de Internet.

En esta era digital, la tecnología se ha convertido en una parte esencial de la educación, ayudando a simplificar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua objeto de estudio al proporcionar más información que los libros.

Los profesores deben considerar cómo pueden hacer que los alumnos interactúen y compitan mejor con sus compañeros sin estar cara a cara, ya que esto ayuda a aumentar su motivación y participación. Los profesores deben tener en cuenta la finalidad del juego, el nivel, el número de alumnos, el equipo, los materiales y la gestión del tiempo a la hora de seleccionar los juegos más adecuados a las necesidades de los alumnos en el proceso de aprendizaje de idiomas para aplicar un enfoque basado en el juego.

Para mantener a los alumnos motivados durante un brote pandémico, se aconseja a los profesores que utilicen diversas estrategias. Dörnyei (2020)

Sobre esta base, se añaden los atributos del juego para constituir las actividades de aprendizaje en el juego (por ejemplo, aprendizaje progresivo, retroalimentación interactiva, aprendizaje contextual, etc.), y el diseño de las actividades de aprendizaje es la clave del éxito de un buen juego serio (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger, & Berta, 2013).

El diseño de las actividades de aprendizaje es la clave del éxito de un buen juego serio. El rendimiento del jugador en la actividad de aprendizaje actual (es decir, la evaluación de las habilidades y conocimientos actuales del jugador) se obtiene a partir de las respuestas del jugador, el tipo de juego y la mecánica del mismo, y se utiliza para guiar la selección de nuevas actividades de aprendizaje.

6. Conclusión

La enseñanza tradicional de los estudiantes chinos se centra en la memorización (repetición escrita y verbal) como principal estrategia de aprendizaje. Estos métodos encajan bien con los estilos de aprendizaje chinos y han sido criticados por educadores y lingüistas occidentales (Pont, 2012).

En este entorno, la actitud de los estudiantes chinos hacia el aprendizaje siempre ha sido más bien pasiva. Es difícil imaginar que si una madre china, en el momento crítico en que su hijo se está preparando para el examen de acceso a la universidad (el examen más importante para los estudiantes chinos), habla con su hijo de música, cine, democracia, etc., que no tienen nada que ver con el examen de acceso a la universidad, supongo que no está loca, o tiene un trastorno mental. Xinagfei Li (2016)

A través del diseño de este juego de enseñanza de vocabulario, hemos observado que la enseñanza gamificada puede cultivar y mejorar la capacidad lingüística y la capacidad de aprendizaje de los estudiantes. El cambio de los estudiantes de aprendizaje pasivo a activo, mejora y resuelve los problemas de enseñanza de vocabulario como aburrido y monótono, efecto de aprendizaje insatisfactorio, aumenta la capacidad de los estudiantes para aprender conocimientos de vocabulario, y ayuda a cultivar la cooperación de los estudiantes.

Sin embargo, sabemos que no sólo se mejora la acumulación de vocabulario,

los alumnos pensarán activamente durante el juego y mejorarán su imaginación gracias al estímulo de la combinación de imágenes y textos y a la orientación del profesor. Se acabó el limitarse a memorizar de los libros.

La enseñanza por gamificación puede aprovechar al máximo la función de grabación de datos de los juegos en red para registrar y analizar los datos en el proceso de juego de los alumnos. En comparación con el método de grabación tradicional, mejora la eficacia del resumen y la retroalimentación del profesor. Hacer realidad la visualización de los resultados de la enseñanza.

Desde el punto de vista del diseño pedagógico, se observa que el proceso de enseñanza y aprendizaje de los juegos digitales debe tener los siguientes elementos: asegurarse de que profesores y alumnos están familiarizados con el juego; clarificar los objetivos de aprendizaje para que el juego esté en consonancia con el contenido; visualizar los resultados del aprendizaje y comprobar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje en el momento oportuno; integrarse con las actividades de aprendizaje tradicionales; diseñar un tiempo para la reflexión y la recapitulación; aprovechar la experiencia de los alumnos; y preparar casos prácticos alternativos para la enseñanza y el aprendizaje gamificados.

La intención original del juego es crear un ambiente alegre y hacer que los alumnos dominen nuevos patrones de frases y palabras. Sin embargo, en la práctica, se observó que algunos estudiantes que terminaban sus respuestas

rápidamente se reían de otros estudiantes lentos, haciéndoles sentir presionados y sin saber qué hacer. Esta situación se aparta de la intención original del juego, por lo que es necesario reajustar sus reglas.

El estudio sigue presentando algunas deficiencias. En futuros estudios relacionados, debería destacarse el carácter sistemático y exhaustivo de la investigación. Estudiar repetidamente el plan de estudios de inglés de la escuela primaria desde una perspectiva a largo plazo. Verificar el efecto real de aplicación de la enseñanza mediante juegos, y analizar y mejorar continuamente los resultados pertinentes.

En la actualidad, esta modalidad de enseñanza no se promueve en las escuelas primarias en número suficiente y carece de una gran cantidad de material práctico. Los conceptos de enseñanza de muchos profesores todavía están en la etapa tradicional, y carecen de una comprensión correcta del aprendizaje gamificado. En el proceso de la práctica docente en el aula, todavía existen algunas dudas sobre el uso de la enseñanza gamificada.

A pesar de ello, todavía hay algunos profesores que tienen el espíritu y la conciencia de atreverse a practicar. Están dispuestos a introducir el aprendizaje gamificado en la enseñanza en el aula; y a seguir explorándolo para mejorar la calidad y la eficacia de la enseñanza en el aula.

Se cree que, en determinados cursos, la enseñanza gamificada puede aportar mejores resultados docentes. Sobre la base de la exploración continua y el

aprendizaje en profundidad, este nuevo método de enseñanza seguramente pondrá de relieve sus grandes ventajas y ganará cada vez más atención.

Los estudios individuales no pueden formar métodos y estrategias de enseñanza maduros, y se necesitan más estudios prácticos realizados por educadores e investigadores de primera línea.

El autor espera que este estudio pueda servir de inspiración y ayuda a los profesores de inglés en sus ideas de enseñanza. Diseñar e innovar actividades lúdicas más adecuadas para la enseñanza del inglés. Promover la reforma y la innovación de la enseñanza del inglés en China.

7. Referencia

- Andrés, M. a. A., Casas, M. G., & García, M. M. (2005). LA SIMULACIÓN y JUEGO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA. Cuadernos Cervantes De La Lengua Española, 11(55), 34–39.
<https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>
- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: An overview. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1.
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1993). *The Case for Constructivist Classrooms*. Alejandría. VA: ASCO.
- Broughton, G., Brumfit, C., Pincas, A., & Wilde, R. D. (2002). *Teaching English as a foreign language*. Routledge, pp 2-12.
- Bruner, J. S. (1979). *On knowing: Essays for the left hand*. Harvard University Press.
- Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior*. White paper, 9, 1-18.
- Campbell, J. P., & Kuncel, N. R. (2002). *Individual and team training*.
- Cepeda, H. I. F., Correa, K. E. M., Lozano, E. V., & Urquizo, D. F. Z. (2018). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en

educación. Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO, 4 (1), pp1-12.

Cepeda, H. I. F., Correa, K. E. M., Lozano, E. V., & Urquiza, D. F. Z. (2018). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación. Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO, 4 (1), pp 01-12.

Chan, E., & Vorderer, P. (2006). Massively multiplayer online games. Playing video games: Motives, responses, and consequences, 77-88.

Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19 (2), 27-33.

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28 (1), pp5-19.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).

Díaz, C., Martínez, P., Roa, I., & Sanhueza, M. G. (2010). La enseñanza y aprendizaje del inglés en el aula: una mirada a las cogniciones pedagógicas de

un grupo de jóvenes estudiantes de pedagogía. *Investigación y Postgrado*, 25 (2-3), 020-036.

Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance improvement quarterly*, 26 (2), pp 43-71.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).

Freire-Benítez, M. B., & Looz-Zambrano, K. W. (2022). Enfoque basado en tareas para promover las habilidades orales en la enseñanza en línea de inglés como lengua extranjera. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 479-494.

Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*. AACE.

Göktaş, Ö., & Şad, S. N. (2014). Okul deneyimi ve öğretmenlik uygulaması dersi uygulama öğretmenlerinin seçim süreci: ölçütler, sorunlar ve öneriler. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(4), 115-128.

Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of experimental psychology: Human perception and performance*, 32(6), 1465.

Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. *American Sociological Review*

Jianqing W. (2020). Educación en Humanidades, Discernimiento y Enseñanza Universitaria del Inglés-La práctica del curso de inglés en las artes y los deportes[J]. *Revista China de Enseñanza Multimedia e Internet*, pp.66- 69.
(TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Jiménez, S. A. (2019). La inclusión en el aula de inglés a través del uso de la gamificación.

Jing Wu. (2020). Aplicación del modo de enseñanza combinado del método de enseñanza orientado a tareas y el aprendizaje cooperativo en grupo en el aula de comprensión oral de inglés universitario. *Revista del Profesor de Inglés*, 20(15), 30-35. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Johnson, L.; Adams Becker, S.; Estrada, V. & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Kazemi, A., & Narafshan, M. H. (2014). Technology and English language teaching (ELT). *Advances in Language and Literary Studies*, 5(6), 60-67.

- Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. *Instructional design theories and models: An overview of their current status*, 1(1983), 383-434.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*.
- Kozma, R. B., Belle, L. W., & Williams, G. W. (1978). Instructional techniques in higher education. *Educational Technology*.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Revista tecnología en marcha*, 18 (1), pp. 66-73.
- Lendínez-Monzó, F. (2018). Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera, pp 4-5.
- Liu, B., & Cheng, Y. K.. (2016). Impulsar la vida con la gamificación. *Revista China Youth*, (14), 36-37. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)
- Liu, Y. F., y Li, F.. (2016). Un estudio sobre la enseñanza de la lingüística basada en la indagación bajo la perspectiva de la teoría del aprendizaje constructivista. *Revista de Modernización Educativa* (edición electrónica), (38), 283-285. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)
- Marczewski, A. (2013). What's the difference between Gamification and Serious Games? Gamasutra. *The Art & Business of Making Games*.

Mengyan J (2012), Una investigación preliminar sobre el mecanismo de integración de los juegos digitales con la enseñanza y el aprendizaje (tesis de maestría, Universidad de Nanjing), pp 9-15.

Mingyi L, y Sen L (2015). Ideas y estrategias prácticas para la reforma educativa en los juegos en línea. Revista china de educación, pp 39. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Pavlov, I. P. (1997). Los reflejos condicionados: lecciones sobre la función de los grandes hemisferios. Ediciones Morata.

Piaget, J. (1971). Biology and knowledge: An essay on the relations between organic regulations and cognitive processes.

Piaget, J. (1977). The development of thought: Equilibration of cognitive structures. (Trans A. Rosin). Viking.

Pizarro Romero, J., Jiménez Barreto, T., & Vera Quiñonez, S. (2018). La tecnología como apoyo para la enseñanza del inglés en el aula inclusiva. Machala: Universidad Técnica de Machala, pp33-34.

Pont, M. B. (2012). Sistema educativo de la República Popular China. Avances en Supervisión Educativa, (17).

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill

Ricardo, C. P. (2017). Gamifying content and language integrated learning with serious videogames. Journal of Language and Education, 3 (3).

- Rodriguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.
- Romero, M., & Gebera, O. T. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (34).
- Setiyadi, A. (2020). Teaching English as a foreign language, pp1-2 .
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado el, pp.15.
- Simões, J., R. Díaz Redondo, A. Fernández Vilas. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 345-353.
- Stobie, T. (2019). Reflexiones en el aniversario número 100 de 'Democracia y Educación', de John Dewey. Cambridge Assessment International Education. <https://blog.cambridgeinternational.org/reflexiones-en-el-aniversario-numero-100-de-democracia-y-educacion-de-john-dewey/>
- Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning.
- Wang W. (2009). Diseño interactivo de pantallas tecnológicas basado en el aprendizaje gamificado (Tesis doctoral). (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Wanqian Jiang. (2020). Research on Social Experience Design Methods for Online Game Players (Tesis de máster, Universidad de Jiangnan). (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Williams, M., & Burden, R. L. (1997). Psychology for language teachers: A social constructivist approach (Vol. 5). Cambridge: Cambridge university press.

Willis, D., & Willis, J. (1997). Task-based language learning. na.

Wu Wen (2004). Desarrollo y reflexión sobre el método de enseñanza basado en tareas. Revista del Colegio Normal de Wenshan, 17(3), 289-291. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Xiangfei Li. (2016). Diferencias entre la educación china y occidental de 《Dear Andre》. Revista de Estadística y Gestión, (4), 192-192. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Xiaobing S. (2013). Investigación sobre la optimización de la enseñanza de inglés en el aula universitaria en el entorno en línea, pp30-45. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Yao Jie. (2017). Uso de la gamificación para mejorar la enseñanza del inglés en la universidad. Revista de la Universidad de Medicina Tradicional China de Chengdu: Edición de Ciencias de la Educación, (2), 27-30. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Yingmei Wei. (2011). Applications and challenges of serious games in education.

Research on E-Chemical Education, (4), 88-90. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Zhang, W.L., y Liu, J.S.. (2007). La naturaleza y el valor de los juegos educativos:

una perspectiva de juego sobre la integración de la educación y los juegos.

Investigación en educación abierta, 13 (5), pp,64-68. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

Zhiqiang G (2014). Diferencias entre la educación china y la occidental. Revista Heart

Matters, (3), 64-64. (TRADUCCIÓN DE REFERENCIA ORIGINAL EN CHINO)

8. Apéndice 1: Cuestionario sobre la situación actual de la enseñanza de la gamificación del inglés en las escuelas primarias

¡Hola, queridos estudiantes! Para ayudar a su profesor a comprender mejor el estado actual de la enseñanza y el aprendizaje en el aula de inglés, elijas entre las siguientes opciones tu opinión actual sobre la enseñanza y el aprendizaje a través de la gamificación en el aula de inglés.

Esta encuesta es anónima y esperamos que exprese tus verdaderos pensamientos.

Gracias por tu apoyo y cooperación.

1. ¿Cuál es su sexo?

A. Hombre B. Mujer

2. Tu edad es de años

3. ¿Has jugado alguna vez a los videojuegos? (incluyendo juegos de ordenador, juegos de consola, juegos de móvil)

A. Han jugado B. No han jugado

4. Si has jugado, ¿de qué tipo era? (Posibilidad de elección múltiple)

A. Juego de rol B. Acción y aventura C. Puzzle casual D. Simulación

5. ¿Juegas a videojuegos educativos? (por ejemplo, juegos de memoria de palabras)

A. Sí B. No

6. ¿Tu profesor utiliza videojuegos educativos para ayudar a aprender?

A. A menudo B. Ocasionalmente C. Nunca

7. Si juegas, ¿qué elementos del juego crees que te motivan a seguir jugando?

(Son posibles varias opciones)

A.Competencia B.Colaboración C.Puntos D.Niveles E.Insignias

F.Recompensas G.Trama

H. Gráficos I. Efectos de sonido J. Misiones K. Otros

8. ¿Crees que se puede aprender inglés jugando a los videojuegos?

A.Sí B.No C.No sé

9. Si tuvieras que utilizar un videojuego educativo en tu enseñanza, ¿de qué

manera te gustaría que te ayudara? (Son posibles varias opciones)

A. recordar palabras B. comprensión auditiva C. comunicación diaria D.

aprendizaje cultural

10. ¿Tu profesor organiza a menudo juegos y actividades en clase?

A. No B. Ocasionalmente C. A menudo D. Todas las clases

11. Si el profesor organiza regularmente actividades lúdicas, ¿utiliza sólo

algunos juegos habituales en el aula?

A. Sí, básicamente no los cambia B. No, suele cambiar los juegos

12. ¿Crees que estas actividades de juego te ayudan a aprender inglés?

A. Sí B. No C. No sé

13. ¿Te gustan estos juegos y actividades de clase?

A.Sí B.No

14. Si te gustan estas actividades lúdicas, ¿por qué? (Son posibles varias opciones)

A. Pude jugar con mis compañeros de clase

B. Me gusta el ambiente de la competición

C. Siento que aprender inglés es menos aburrido a través de los juegos y actividades

D. Puedo mostrarme ante mis compañeros de clase

E. Pude moverme por el aula en lugar de estar sentado

15. ¿De qué manera el profesor motivaría y elogiaría a todos durante una actividad lúdica?

A. elogios verbales B. recompensas con insignias C. premios en especie

16. ¿Se juega en grupo?

A. En su mayoría B. Algunos juegos son C. Rara vez en grupos

9. Apéndice 2: Cuestionario sobre la eficacia de la aplicación de la gamificación en inglés en las escuelas primarias

¡Hola, queridos estudiantes! Para ayudar a su profesor a comprender mejor el estado actual de la enseñanza y el aprendizaje en el aula de inglés, elijas entre las siguientes opciones tu opinión actual sobre la enseñanza y el aprendizaje a través de la gamificación en el aula de inglés.

Esta encuesta es anónima y esperamos que exprese tus verdaderos pensamientos.

Gracias por tu apoyo y cooperación.

1. Me gusta el aprendizaje de vocabulario gamificado.

A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Neutral D. En desacuerdo E.

Totalmente en desacuerdo

2. Aprendo palabras más fácilmente a través del aprendizaje de vocabulario gamificado.

A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Neutral D. En desacuerdo E.

Totalmente en desacuerdo

3. Pongo más atención en una clase gamificada.

A. completamente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

completamente diferente

4. Soy capaz de centrar mi atención en el aprendizaje del vocabulario.

A. totalmente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

totalmente en desacuerdo

5. Me gustaría seguir utilizando la enseñanza basada en el juego en mis clases de inglés.

A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Neutral D. En desacuerdo E.

Totalmente en desacuerdo

6. Recuerdo mejor las palabras en el aprendizaje basado en juegos.

A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Neutral D. En desacuerdo E.

Totalmente en desacuerdo

7. Recuerdo mejor las palabras cuando aprendo mediante la gamificación.

A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Neutral D. En desacuerdo E.

Totalmente en desacuerdo

8. El aprendizaje mediante juegos me ayuda a recordar la ortografía de las palabras.

A. totalmente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

totalmente en desacuerdo

9. El aprendizaje basado en juegos ayuda a aprender la pronunciación de las palabras.

A. totalmente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

totalmente en desacuerdo

10. El aprendizaje basado en juegos ayuda a aprender el significado de las palabras.

A. totalmente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

totalmente en desacuerdo

11. El aprendizaje basado en juegos ayuda a aprender el significado de las palabras.

A. totalmente de acuerdo B. de acuerdo C. neutral D. en desacuerdo E.

totalmente en desacuerdo

12. El impacto del aprendizaje gamificado en mi aprendizaje de vocabulario.

(Posibilidad de elección múltiple)

A. aumentó mi motivación para aprender B. mejoró mi autoestima

C. reforzó mi interés por aprender D. reforzó mi sentido de la colaboración y la competencia, E. Otros _____