

La gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como lengua extranjera para niños

Gamification as a strategy for learning english grammar in children

Angela Girola Ercolino T.
gercolino@unimet.edu.ve
<https://orcid.org/0000-0002-9261-7176>
Universidad Metropolitana, Caracas, Venezuela

Juan Arismendi
juan.arismendi@correo.unimet.edu.ve
<https://orcid.org/0009-0006-9553-2270>
Universidad Metropolitana, Caracas, Venezuela

Recibido: 08 de enero 2025 / Arbitrado: 10 de febrero 2025 / Aceptado: 01 de abril 2025 / Publicado: 15 de mayo 2025

<https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.7i19.1>

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo diseñar actividades de gamificación para reforzar la gramática del inglés en niños de 7 a 9 años del nivel A1. El estudio de tipo proyectivo, transeccional contemporáneo y mixto, empleó un análisis cuantitativo. La población estuvo conformada por 8 profesores de Ercotraining. Se elaboró un cuestionario sobre las estructuras gramaticales que debían mejorar los alumnos, las estrategias de aprendizaje y los elementos lúdicos más idóneos para incluir en gamificación. Los resultados indicaron que los estudiantes necesitaban mejorar, tiempos verbales, pronombres, preposiciones, conjunciones, adjetivos y la formación de preguntas. Se recopilaban datos sobre los elementos de juego que podrían integrarse en actividades gamificadas. La investigación concluyó que la gamificación, incorporando elementos como sistemas de recompensa, desafíos y colaboración, puede ser una estrategia valiosa para mejorar el aprendizaje de la gramática en los jóvenes estudiantes, considerando los objetivos específicos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

Abstract

This research aimed to design gamification activities to reinforce English grammar in children from 7 to 9 years old at the A1 level. The study was projective, cross-sectional, contemporary, and mixed, and quantitative analysis was used. The population consisted of 8 Ercotraining teachers. A questionnaire elaborated on the grammatical structures students needed to improve, learning strategies, and the most suitable ludic elements to include in gamification. The results indicated that students needed to improve verb tenses, pronouns, prepositions, conjunctions, adjectives, and question formation. Data were collected on game elements that could be integrated into gamified activities. The research concluded that gamification, incorporating reward systems, challenges, and collaboration, can be a valuable strategy for improving grammar learning in young learners, considering the students' specific learning objectives and needs.

Palabras clave:

Inglés como lengua extranjera;
Aprendizaje;
Enseñanza;
Gramática;
Gamificación

Keywords:

English as a foreign language;
learning;
teaching;
grammar;
gamification

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha influenciado el ámbito educativo en los últimos años, debido a las facilidades y ventajas que estas herramientas brindan para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula de clases. El alcance de estos avances tiene una gran influencia en los primeros niveles de la educación básica, ya que los niños están en contacto con la tecnología constantemente durante las horas extraescolares por medio del uso de computadoras, televisores, internet, videojuegos, etc. (Durán et al., 2007). Estos recursos fomentan en los niños la exploración y el descubrimiento gracias a diferentes herramientas digitales como procesadores de texto, internet, cuentos electrónicos, juegos, etc., así como también el desarrollo de diferentes habilidades cognitivas mediante los gráficos, el uso del ratón, los sonidos, etc. (Durán et al., 2007). Por lo tanto, es necesario que estos cambios culturales en el uso de la tecnología en la educación y demandas emergentes se reflejen también en la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

Además, el inglés es el idioma más influyente en la actualidad debido a su gran alcance en los medios de comunicación, los contenidos de internet, los negocios, la política, la economía, las ciencias, entre otros ámbitos. Igualmente, es la lengua franca más utilizada para la comunicación entre culturas y es clave en la divulgación de conocimientos, tanto en medios impresos como digitales, ya que la mayoría de las publicaciones y la literatura académicas se están publicando en inglés, principalmente en las áreas de las ciencias y la tecnología (Crystal, 2003). Además, la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural compromete a los Estados Miembros a «fomentar la diversidad lingüística —respetando la lengua materna— en todos los niveles de enseñanza, dondequiera que sea posible, y estimular el aprendizaje de varios idiomas desde la más temprana edad» (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2001, párr. 30). Por estas razones, el desarrollo de competencias lingüísticas del inglés como lengua extranjera a temprana edad contribuye positivamente con la formación académica del individuo.

Uno de los contenidos que conforman la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, incluyendo el inglés, es la gramática, la cual consiste en «el conjunto de reglas y principios que determinan el modo como se combinan las unidades de dicha lengua para formar unidades lingüísticas mayores» (Instituto Cervantes, s.f., párr. 1). El estudio de la gramática, tanto de forma directa como indirecta, forma parte de los contenidos de todos los cursos de inglés como lengua extranjera, ya que es lo que permite estructurar mensajes lógicos y entendibles para facilitar la comunicación. Sin embargo, el aprendizaje de los elementos gramaticales puede resultar engorroso y complicado debido a las diferencias lingüísticas entre el inglés, una lengua germánica, y el español, una lengua romance. Muchos de estos inconvenientes se deben a que los contenidos se presentan de una forma aburrida y monótona, enfocándose únicamente en aspectos teóricos y en el estudio formal de la gramática, lo cual puede generar desinterés en el alumnado y, en muchos casos, el abandono del aprendizaje del idioma (Crystal, 2002). Los métodos que se enfocan en el desarrollo de competencias comunicativas se ajustan mejor a las necesidades de aprendizaje del alumnado infantil, ya que los niños adquieren las formas y expresiones correctas del lenguaje por medio de las prácticas orales y un proceso de ensayo y error, lo cual les permite desarrollar la competencia gramatical sin necesidad del estudio formal de las mismas (Crystal, 2002). Por lo tanto, es importante desarrollar metodologías y estrategias que promuevan la motivación por aprender y, al mismo tiempo, consoliden las habilidades gramaticales y comunicativas.

Entre las metodologías más utilizadas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje se encuentra la gamificación. Esta incluye los elementos característicos de los juegos en ambientes que, en principio, no contienen actividades lúdicas, como lo es un aula de clase. El empleo de la gamificación funciona como elemento motivador en el aprendizaje de diferentes contenidos y asignaturas, evitando que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea monótono (Kapp, 2012). En este sentido, los elementos de los juegos, incluyendo el *feedback*, pueden mejorar los procesos de aprendizaje de lenguas, ya que contribuyen con el desarrollo de las destrezas lingüísticas y la colaboración e interacción, así como también promueven la motivación por aprender (Figueroa, 2015). Igualmente, esta estrategia es una manera efectiva de incluir las tecnologías de información y comunicación (TIC) en contextos

educativos debido a la gran variedad de herramientas para la gamificación disponibles en internet, tales como Duolingo, Quizlet, ClassDojo, etc.

De acuerdo con Piaget (1961), el juego es un recurso de asimilación que le permite al niño reconocer e interactuar con el medio ambiente que lo rodea. Por estas razones, el juego, y el uso de sus elementos por medio de la gamificación, se puede considerar como una herramienta con un gran potencial didáctico en el aprendizaje de lenguas y el desarrollo intelectual de los niños en general. Tales ventajas son la base del presente trabajo, ya que en torno a estos factores se pretende elaborar una propuesta para mejorar los procesos de aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining.

Ercotraining es una empresa virtual especializada en la enseñanza y tutoría de lenguas extranjeras, especialmente inglés y español, tanto para empresas como para estudiantes de los distintos niveles educativos. La empresa tiene tres áreas de servicio: Enseñanza e Instrucción, Diseño Instruccional y Capacitación, y Marketing Digital. Además, la metodología se basa en una ruta de aprendizaje, con actividades para desarrollar la competencia comunicativa utilizando Classroom, Google Meet y WhatsApp, durante tres sesiones: antes de clase, durante clase y después de clase. También, el contenido de las clases y tutorías se planifica y crea en función del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), desde el nivel A1 hasta el nivel C1, desde niños hasta adultos.

Las clases son gestionadas por profesores de diferentes niveles y se desarrollan en sesiones síncronas en Google Meet. Su objetivo es proporcionar a los participantes modelos de conversación cotidiana interesantes y útiles para practicar el registro social en situaciones cotidianas. La fase posterior a la lección es planificada y administrada por creadores de contenido creativo que dirigen la sesión final de la lección para verificar la comprensión de los estudiantes y brindar información para instrucción adicional. Cada semana se comparten diferentes actividades en grupo de WhatsApp. Hay un espacio diseñado para brindar a los estudiantes la oportunidad de consolidar lo aprendido mediante la realización de una prueba corta y otra larga de gramática en el aula al comienzo de cada semana.

Tradicionalmente, la enseñanza de la gramática se ha caracterizado por un enfoque deductivo y descontextualizado, centrado en la memorización de reglas y la realización de ejercicios repetitivos. Este paradigma, al no conectar con los intereses y la realidad del niño, puede generar desmotivación y una percepción negativa hacia el aprendizaje, lo que dificulta la asimilación y retención de los contenidos. En contraposición, la gamificación, al integrar elementos lúdicos como retos, recompensas y narrativas, fomenta un ambiente de aprendizaje más atractivo y participativo, donde el error se concibe como una oportunidad para mejorar y la interacción social se convierte en un vehículo para la construcción del conocimiento. Por lo tanto, la carencia de estos elementos puede limitar el desarrollo de la competencia gramatical de forma significativa.

En este sentido, el objetivo general del presente trabajo es diseñar actividades de gamificación como estrategia de aprendizaje para el reforzamiento de la gramática del inglés como lengua extranjera en niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining. A partir de este objetivo general, surgen los siguientes objetivos específicos:

1. Diagnosticar las estructuras gramaticales a ser reforzadas en los niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining.
2. Definir las estrategias de aprendizaje a ser utilizadas en el reforzamiento de las estructuras gramaticales en niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining.
3. Diseñar las actividades de gamificación para el reforzamiento de la gramática del inglés como lengua extranjera en niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining según las estrategias de aprendizaje definidas.

El inglés como lengua extranjera se define como aquel que se aprende en países o contextos donde no posee un estatus oficial ni se emplea como medio de comunicación habitual (Brown, 2006). Las teorías de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera se dividen en dos vertientes principales: las teorías lingüísticas, que proponen modelos para las competencias idiomáticas y describen los elementos básicos de la organización y uso de la lengua, y las teorías del aprendizaje, que describen los procesos centrales del estudio de idiomas y las condiciones necesarias para un aprendizaje exitoso (Richards y Rogers, 2014). Igualmente, los enfoques se basan en los principios teóricos sobre la naturaleza y aprendizaje de la lengua (Richards y Rogers, 2014). Los enfoques y las teorías de enseñanza y

aprendizaje de una lengua extranjera son el fundamento teórico de los métodos; es decir, los métodos son la ejecución práctica de los enfoques.

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, que divide la evolución intelectual en cuatro etapas (sensoriomotora, preoperacional, operacional concreta y operacional formal), sugiere que los niños poseen la capacidad de adquirir una segunda lengua de manera natural, sin un estudio formal, gracias a factores cognitivos que les permiten relacionar la información nueva con conceptos ya conocidos (Brown, 2006). Esta teoría indica que los niños son capaces de adquirir una segunda lengua sin el estudio formal del idioma debido a factores cognitivos, los cuales consisten en relacionar la información nueva con los conceptos conocidos. Este proceso también se relaciona con la repetición e imitación de mensajes significativos, ya que los niños se benefician de la interacción en ambientes naturales y reciben constantemente nuevas entradas de la lengua, las cuales relacionan con las formas del lenguaje que ya conocen. En este sentido, los niños adquieren nuevas formas y expresiones a partir del contexto. Sin embargo, esta habilidad para aprender idiomas de forma innata disminuye entre la etapa operacional concreta y operacional formal, específicamente a los 11 años en el modelo de Piaget, a medida que se desarrollan capacidades lógicas y analíticas (Brown, 2006). Estas capacidades intelectuales facilitan el aprendizaje de lenguas extranjeras, incluyendo el estudio de la gramática, la cual les resulta difícil a los niños menores de 11 años, puesto que aún no se ha completado su desarrollo cognitivo. Igualmente, Brown (2006) menciona que, según el criterio de Ausubel (1964), los adultos que aprenden una segunda lengua pueden beneficiarse del estudio de la gramática y el razonamiento deductivo, los cuales serían inefectivos para los niños.

Sin embargo, la competencia gramatical, tal como se le conoce en la enseñanza de lenguas extranjeras, es un elemento de la competencia comunicativa propuesta por Hymes (1971), la cual se refiere a diferentes habilidades que les permiten a los usuarios transmitir y recibir mensajes en la lengua extranjera o segunda lengua, así como también la capacidad de desenvolverse en diferentes contextos comunicativos. En este sentido, la competencia comunicativa consiste en «saber cuándo hablar, sobre qué hacerlo y en qué forma» (Hymes, 1971)

En otras palabras, esta teoría está centrada en el desarrollo de las competencias lingüísticas por medio de la interacción.

La gamificación, por su parte, ha sido definida de diversas maneras desde su origen. Kapp (2012) la describe como el uso de las mecánicas, la estética y el razonamiento de los juegos para involucrar a las personas, motivar a la acción, fomentar el aprendizaje y resolver problemas, mientras que Teixes (2014) la concibe como "la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación" (párr. 18). Con base en estas definiciones, la gamificación se puede considerar como una metodología que fomenta la motivación por el aprendizaje de lenguas extranjeras y la disminución del filtro afectivo por medio de la combinación de los elementos de los juegos con el desarrollo de las competencias lingüísticas.

De igual manera, se deben tener en cuenta tres (03) elementos al momento de diseñar actividades de gamificación: las mecánicas, las dinámicas y la estética (Teixes, 2014). En primer lugar, las mecánicas son los elementos propios de los juegos que describen el progreso e interacción de un jugador en el mismo, tales como los puntos, las medallas, las clasificaciones, los avatares y los niveles. En segundo lugar, las dinámicas se refieren a aquellas pautas que afectan la evolución de los juegos y mantienen el interés de los usuarios por los mismos, como pueden ser las recompensas, el status, los logros, la competición, el altruismo, el *feedback* y la diversión. En tercer lugar, la estética se refiere a las experiencias y componentes de los juegos que motivan a un usuario a utilizarlo.

Finalmente, la enseñanza comunicativa de la lengua (CLT por sus siglas en inglés) se basa en promover y desarrollar la «competencia comunicativa» de manera que los alumnos sepan cómo comunicarse en la lengua extranjera en diferentes contextos sociales, haciendo uso de las diferentes formas y significados del lenguaje (Larsen-Freeman y Anderson, 2011). Este método contiene los siguientes principios: los alumnos aprenden el lenguaje mediante su uso para comunicarse; las actividades en el aula deberían estar enfocadas en generar comunicación auténtica y significativa; la fluidez es una dimensión comunicativa de importancia; la comunicación implica la integración de diferentes competencias lingüísticas; el aprendizaje es un proceso creativo de construcción que implica el ensayo y error (Richards y Rogers, 2014).

Método

Para Hurtado (2010), el método es el «modo o manera de proceder o de hacer algo para alcanzar un objetivo y comprende el conjunto de pasos o etapas generales que guían la acción» (p. 110). De igual manera, la metodología, en el ámbito de la investigación, se refiere al «área del conocimiento que estudia los métodos generales de las disciplinas científicas» (Hurtado, 2012, p. 105).

De acuerdo con el problema y los objetivos previamente planteados, el presente trabajo está orientado con las características propias de una investigación proyectiva, puesto que consiste en diseñar actividades de gamificación para solucionar las necesidades de aprendizaje de niños pertenecientes al curso A+ kids de la empresa Ercotraining en el estudio del inglés como lengua extranjera, específicamente en la gramática. Según Hurtado (2012), una investigación proyectiva tiene como finalidad diseñar o elaborar propuestas, planes de acción o programas —a condición de que estén basados en un proceso de investigación— que brinden soluciones a una determinada problemática o necesidad de cualquier área específica del conocimiento.

Este estudio se fundamenta en un enfoque metodológico mixto, que integra datos provenientes de fuentes documentales y bibliográficas, así como de la experiencia directa en el contexto natural de estudio (Hurtado, 2012). Por otra parte, la investigación se sitúa en un marco temporal contemporáneo transeccional, siendo el objetivo de la investigación obtener información de un evento actual; mientras que el diseño es transeccional al estudiar un evento en un único momento del tiempo (Hurtado, 2012). Por lo tanto, el diseño del presente proyecto es de tipo contemporáneo transeccional, puesto que la recolección de datos se realizó en un lapso específico y definido (trimestre enero - marzo del 2024) y los mismos describen un evento de la actualidad.

La amplitud de los datos se aborda mediante un diseño multivariable de caso, que considera múltiples eventos y, a su vez, permite un análisis detallado del aprendizaje individual de los alumnos del curso A+ kids; sin embargo, si al estar enfocado en estudiar pocas unidades de estudio de manera específica y detallada, se denomina «diseño de caso» (Hurtado, 2012). En cuanto al proceso de análisis de datos, este se refiere a las diferentes técnicas para recolectar e interpretar información mediante enfoques cualitativo, cuantitativo o mixto, el cual combina el estudio de variables numéricas y categóricas. En este sentido, el análisis de ambos enfoques puede realizarse en cualquier diseño de investigación: «todos los diseños, en principio, pueden implicar análisis tanto cualitativos como cuantitativos, pues esto va a depender del tipo de información que se recoja y de lo que el investigador busca»



(Hurtado, 2010, p. 693). El presente trabajo se adapta al enfoque mixto debido a que se recopilan datos cualitativos provenientes de documentos digitales (programa y diseño de instrucción) y fuentes bibliográficas, así como datos medibles obtenidos de los resultados de los cuestionarios aplicados a los profesores de la empresa Ercotraining. Igualmente, los datos numéricos se analizaron con técnicas de estadística descriptiva para formularlos en resultados que den respuesta a los objetivos específicos.

Uno de los componentes fundamentales en la definición de una población de estudio son las unidades de análisis. Estas se conciben como el conjunto de elementos que comparten características específicas, denominadas "criterios de inclusión", inherentes al evento de estudio. Dichos criterios no solo delimitan la población, sino que también orientan la investigación hacia la resolución de sus interrogantes centrales (Hurtado, 2010). De este modo, los «criterios de inclusión» se refieren a los aspectos comunes entre las unidades de estudio y establecen cuáles unidades forman parte de la población. En el contexto de esta investigación, los criterios de inclusión de la población son el nivel de inglés (profesores con un nivel avanzado) y la membresía institucional. En este orden de ideas, la población es el conjunto de unidades de estudio de una investigación a través de las cuales se analizan las variables, se obtienen resultados y se formulan las conclusiones (Hurtado, 2010). La población del presente trabajo está conformada por los ocho (08) profesores de la empresa Ercotraining.

Por otra parte, la muestra «es una porción de la población que se toma para realizar el estudio, y debe ser representativa (de la población)» (Hurtado, 2010, p. 269). El muestreo se suele realizar en poblaciones grandes, inaccesibles o de las cuales se tiene poco conocimiento, lo cual dificulta analizar todas las unidades de estudio. Por el contrario, no es necesario seleccionar una muestra en poblaciones pequeñas (menos de 100 elementos), accesibles y conocidas. En el contexto de esta investigación, el curso *A+ kids* es impartido por 3 profesores, de modo que no se conforma una muestra, sino que se tiene informantes clave. En este sentido, Martín (2009) señala que los informantes clave suministran información detallada acerca de los eventos de estudio:

Son aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras



personas y a nuevos escenarios (p. 1).

Los eventos de estudio se definen como las características, constantes, comportamientos o procesos que pueden describirse por medio de las unidades de análisis y son objeto central de estudio en una investigación (Hurtado, 2010). En este sentido, las variables son un tipo de evento de estudio y se refieren a los aspectos, tanto medibles como categóricos, que caracterizan a una unidad de estudio y pueden cambiar de una unidad a otra o en el mismo elemento a lo largo del tiempo (Hurtado, 2012). De acuerdo con los objetivos específicos planteados, los eventos de estudio en el presente trabajo son los siguientes:

- Estructuras gramaticales.
- Estrategias de aprendizaje.
- Actividades de gamificación.

Por otra parte, la operacionalización es el proceso mediante el cual el investigador identifica «aquellos aspectos perceptibles de un evento que hacen posible dar cuenta de la presencia o intensidad de éste» (Hurtado, 2012, p. 139). Estos aspectos perceptibles son las dimensiones y los indicadores. En la presente investigación, cada evento de estudio contiene diferentes dimensiones e indicadores que describen los eventos de estudio y contienen la información para elaborar el instrumento de recolección de datos.

En primer lugar, el evento de estudio *estructuras gramaticales* responde al objetivo específico «diagnosticar las estructuras gramaticales a ser reforzadas en los niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining» y contiene las siguientes dimensiones: tiempos verbales, pronombres, preposiciones, conjunciones, adjetivos y preguntas simples e informativas.

En segundo lugar, el evento de *estudio estrategias de aprendizaje* está enfocado en el objetivo específico «definir las estrategias de aprendizaje a ser utilizadas en el reforzamiento de las estructuras gramaticales en niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining» y contiene las siguientes dimensiones: estrategias metacognitivas, estrategias cognitivas, estrategias afectivas, estrategias de memorización y estrategias sociales.

En tercer lugar, el evento de estudio *actividades de gamificación* está enfocado en el objetivo específico «diseñar las actividades de gamificación para el reforzamiento de la gramática del inglés como lengua extranjera en niños pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining según las estrategias de aprendizaje definidas» y contiene las siguientes dimensiones: mecánicas y componentes, dinámicas y

estéticas.

A efectos de obtener la información necesaria acerca de los eventos de estudio previamente definidos para dar respuesta a los objetivos de la investigación, se utilizó la técnica cualitativa de la encuesta en la población de los profesores del curso *A+ kids*. De acuerdo con Arias (2012), la encuesta es una técnica «que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular» (p. 72). Asimismo, el instrumento acorde a esta técnica fue el cuestionario, el cual «consiste en un conjunto de preguntas relacionadas con el evento de estudio» (Hurtado, 2012, p. 165). Este instrumento fue distribuido de manera virtual por medio de los formularios de Google y contiene una estructura de preguntas cerradas de opción múltiple, la cual permite formular de manera predeterminada las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado, y de escala. En este sentido, Anguita et al. (2003) indica que «la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz» (p. 527). Por lo tanto, las necesidades de aprendizaje de los alumnos del curso *A+ kids*, las estrategias de aprendizaje y los elementos de gamificación son determinados de acuerdo con los resultados de los cuestionarios.

Al evaluar el grado de calidad y utilidad de un instrumento de recolección de datos se deben considerar los criterios de la validez y la confiabilidad. De acuerdo con Hurtado (2010), la validez se refiere a la capacidad (selectividad) de un instrumento para medir las características de los eventos de estudio y no otros factores, mientras que la confiabilidad se refiere a la capacidad (precisión) de generar los mismos resultados (con un mínimo de error) cuando se vuelve a medir las características en condiciones similares.

Para verificar la selectividad del instrumento en la presente investigación, se utilizó la técnica de validación por jueces o expertos, la cual calcula el índice de validez de tipo constructo. Este tipo de validez consiste en «determinar en qué medida un instrumento mide el evento en términos de la manera como éste se conceptualiza y en relación con la teoría que sustenta la investigación» (Hurtado, 2010, p. 790).

En el presente trabajo de investigación, la validación del instrumento de recolección de datos se llevó a cabo por 3 expertos en el área de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, dos de ellos pertenecientes al Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana y otro perteneciente a Ercotraining. Los resultados de las validaciones indicaron que

los ítems del cuestionario eran pertinentes con los objetivos de la investigación, los eventos de estudio, las dimensiones y los indicadores. Sin embargo, los expertos hicieron correcciones y sugerencias en relación con la redacción de los ítems y los contenidos que abarcan.

En primer lugar, se realizaron modificaciones de redacción con el objetivo de mantener similitud y concordancia en todos los ítems. En la segunda sección, se cambiaron algunos sustantivos por verbos en infinitivo. En este sentido, se modificaron las palabras «Repetición de las estructuras...», «Deducción, uso consciente...», «Evaluación de las emociones...» y «Cooperación, estudiar...» por «Repetir las estructuras...», «Deducir de manera consciente...», «Evaluar las emociones...» y «Cooperar, estudiar...». En la tercera sección, se cambió el verbo en infinitivo «Describir los logros...» por «Descripción de los logros...».

Por otra parte, se llevaron a cabo cambios en relación con el contenido gramatical que abarcan algunos ítems. En el primer cuadro de operacionalización, se añadió el indicador de pronombres de objeto a la dimensión de pronombres, ya que solo se incluyen los pronombres personales y posesivos. Igualmente, los dos indicadores de la dimensión de conjunciones se sintetizaron en uno, el cual se redactó de la siguiente manera «Uso correcto de las conjunciones *and, or, but, so, yet* y *for* para combinar palabras, frases y cláusulas de acuerdo con el contexto de la oración». Asimismo, se añadió la opción de respuesta «De vez en cuando» en la pregunta 4 con el objetivo de dar una opción equilibrada en el uso de la tecnología. Uno de los expertos no consideró necesario realizar correcciones ni sugerencias.

RESULTADOS

Los cuestionarios aplicados a tres profesores del curso *A+kids*, quienes forman parte de la población de la presente investigación, facilitaron la obtención de información sobre las necesidades de aprendizaje de los alumnos, las estrategias de aprendizaje que se pueden implementar y el diseño de actividades de gamificación. A continuación, se presentan los resultados derivados tras la aplicación de los cuestionarios.

En relación con la dimensión de *tiempos verbales*, los resultados contienen respuestas con los indicadores *deficiente, regular* y *bueno*. En este sentido, el dominio de los alumnos del tiempo verbal en futuro y de los verbos modales es *deficiente*, según el 66,7 % de la población, y *bueno* según el 33,3 % de la población. Igualmente, dos encuestados (66,7 %) indicaron que

el uso del tiempo verbal en pasado simple es regular, mientras que el 33,3 % lo consideró deficiente. Los resultados también indican que la destreza de los alumnos para utilizar el tiempo verbal en presente simple es deficiente (33,3 %) y regular (66,7 %).

En cuanto a los *pronombres*, el 66,7 % de la población indicó que los alumnos emplean de forma regular los pronombres personales y posesivos, aunque un 33,3 % indica que el dominio de estos pronombres es excelente. Igualmente, el 66,7 % de los profesores encuestados consideró que el uso de los pronombres de objeto es deficiente y un 33,3 % indicó que el dominio de estos pronombres es bueno.

Los resultados obtenidos acerca de la dimensión de *preposiciones* revelan que los alumnos tienen un dominio entre deficiente (3,33 %) y regular (66,7 %) de las preposiciones de tiempo. Por otra parte, los profesores consideran que el uso de las preposiciones muestran un nivel deficiente para utilizar las preposiciones.

En la dimensión de *conjunciones*, el 66,7 % de los docentes consideran que la destreza de los alumnos para utilizar las conjunciones en el contexto de las oraciones es deficiente.

En relación con la dimensión de los adjetivos, los resultados indican que el nivel de los alumnos para utilizar los adjetivos descriptivos, comparativos y superlativos es deficiente, con un 53,3 %. Por lo tanto, los adjetivos se incluyen en los contenidos gramaticales de la propuesta.

En cuanto a la dimensión de *preguntas simples e informativas*, los resultados contienen los indicadores *deficiente*, *regular* y *bueno*. En este sentido, el uso por parte de los alumnos de las estructuras interrogativas «yes-no questions» y los verbos auxiliares y principales es *deficiente*, según el 66,7 % de la población, y *bueno*, según el 33,3 %. Igualmente, los profesores consideran que el uso de las estructuras para formular preguntas interrogativas *wh-* es deficiente. Los resultados en esta pregunta evidencian que los alumnos deben mejorar las estructuras interrogativas previamente indicadas.

Por otra parte, los resultados obtenidos en la dimensión de estrategias metacognitivas, el 66,7 % de los encuestados consideró que el uso de la estrategia *Establecer las estructuras gramaticales y las competencias lingüísticas a ser estudiadas al inicio de cada clase* es adecuada para el curso *A+ Kids*, mientras que el 100 % indicó que las estrategias *Identificar los errores y aprender de los mismos por medio de la autoevaluación* y *Organizar y planificar actividades y tareas de ludificación para practicar las estructuras gramaticales* se deben incluir en el

proceso de aprendizaje de la gramática.

En la dimensión de estrategias cognitivas, un 66,7 % opinó que las estrategias *Tomar nota de las estructuras nuevas y resumir la información recibida en la lengua extranjera*, *Deducir de manera consciente las reglas de la lengua extranjera para mejorar su comprensión* y *Utilizar diferentes elementos gramaticales en una oración o párrafo* son adecuadas para el estudio de la gramática. Igualmente, la totalidad de los encuestados seleccionó las estrategias *Utilizar recursos lúdicos para recibir y enviar mensajes* y *Practicar de manera natural las estructuras gramaticales de la lengua extranjera*, las cuales se relacionan con el enfoque comunicativo.

Acercas de la dimensión de estrategias afectivas, la totalidad de los encuestados consideró favorable la inclusión de las estrategias *Fomentar la automotivación por medio de la competencia en los juegos* y *Evaluar las emociones generadas durante los juegos*; mientras que con respecto a las estrategias de memorización, el 100 % de la población expresó que las estrategias de *relacionar información nueva con representaciones gráficas en la mente y el vocabulario conocido* son favorables para mejorar el uso de las estructuras gramaticales.

En relación con las estrategias sociales, el 66,7 % de los encuestados seleccionaron las estrategias de *Practicar las competencias lingüísticas en ambientes naturales* y *Consultar las dudas con un profesor o hablante nativo*. Igualmente, el 100 % de los encuestados sugirió incluir la estrategia *Cooperar, estudiar y practicar las competencias lingüísticas con compañeros de estudio*.

En los resultados sobre las *mecánicas y componentes*, el 100 % de la población recomendó los ítems *niveles de dificultad*, *misiones* y *retos*. Igualmente, el 66,7 % sugirió el uso de sistemas de recompensa y avatares, mientras que solo el 33,3 % seleccionó los sistemas de clasificación y rankings.

Con relación a las dinámicas, el 100 % de los encuestados consideró favorable la autonomía y oportunidades de expresión y el altruismo y cooperación, en el aprendizaje de la gramática. El 66,7 % indicó que son oportunas la retroalimentación y la descripción de los logros que se deben conseguir para obtener las recompensas, mientras que el 33,3 % sugirió la competición entre los jugadores.

Finalmente, al consultar la opinión de los encuestados acerca del uso de las TIC para aumentar la motivación de los alumnos, los resultados indicaron que el 33,3 % considera oportuno utilizar las TIC en los procesos de aprendizaje de la

gramática, mientras que el 66,7% recomienda estas herramientas en determinados momentos.

DISCUSIÓN

Una vez obtenidos estos resultados se diseñaron las actividades de gamificación con el objetivo de desarrollar la competencia gramatical en el inglés como lengua extranjera de los alumnos del curso A+ kids de la empresa Ercotraining. Esta propuesta consta de 18 actividades para mejorar el uso de los tiempos verbales en pasado simple, presente simple y futuro simple, utilizando los verbos modales will y going to; verbos modales can, may, be able to, must y have to; pronombres personales, posesivos y de objeto; preposiciones de lugar y tiempo at, in y on; conjunciones and, but, so, or, yet y for; adjetivos superlativos, comparativos y descriptivos; y las preguntas simples yes-no questions, utilizando los auxiliares do, does y did, e informativas, utilizando las palabras what, where, when y how. Las actividades incluyen crucigramas, juegos de memoria, sopas de letras, completación de oraciones, ordenación de palabras, relacionar vocabularios, un quiz interactivo y juegos de mesa.

Los resultados de esta investigación revelan que los alumnos del curso A+ Kids de Ercotraining presentan dificultades específicas en el dominio de ciertos aspectos gramaticales del inglés, tales como los *tiempos verbales (especialmente pasado y futuro), verbos modales, pronombres de objeto, preposiciones, conjunciones y la correcta formación de preguntas simples e informativas*. Estos aciertos destacan la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje más efectivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, en donde se evidencie la funcionalidad de estos aspectos en situaciones reales para que los estudiantes puedan apropiarse de este conocimiento. Aquí se observa una clara alineación con la teoría de la competencia comunicativa de Hymes (1971), que subraya la importancia de desarrollar competencias lingüísticas en contextos comunicativos reales. Asimismo, los resultados confirman la relevancia del método comunicativo (CLT), que promueve el aprendizaje mediante el uso práctico del lenguaje y la interacción significativa.

El aporte de este estudio reside en el diseño de actividades de gamificación que abordan directamente las áreas de debilidad identificadas en los alumnos. Al integrar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, se busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando la

adquisición de habilidades gramaticales de manera más efectiva. Sin embargo, es importante reconocer las limitaciones del estudio, como el tamaño reducido de la población, que dificulta la generalización de los resultados a otros contextos. Además, la investigación se centró en un grupo específico de estudiantes con características particulares, lo que limita la aplicabilidad de la propuesta a otros grupos de aprendizaje. Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar el tamaño de la muestra y considerar la inclusión de otros enfoques metodológicos para obtener una comprensión más completa del impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

CONCLUSIONES

El objetivo principal del presente trabajo fue diseñar actividades de gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el estudio y manejo de la gramática del inglés como lengua extranjera en niños de 7 a 9 años pertenecientes al curso *A+ kids* de la empresa Ercotraining. Esta propuesta de actividades está enfocada en incluir elementos lúdicos en el aprendizaje de la gramática con la finalidad de hacerlo más didáctico e interactivo y, de esta forma, aumentar la motivación de los alumnos por aprender. Para garantizar que el potencial educativo de las actividades sea efectivo y cumpla con las necesidades de aprendizaje específicas de los alumnos, se recolectó información acerca de cuáles son los elementos gramaticales requieren de más estudio y práctica, así como también cuáles estrategias de aprendizaje y elementos de juegos pueden ser más útiles en este contexto. En este sentido, los resultados obtenidos indican la información acerca de los eventos de estudio de cada objetivo específico para desarrollar la propuesta.

El primer objetivo específico está enfocado en diagnosticar las estructuras gramaticales a ser reforzadas en los alumnos. Los resultados indican que los alumnos del curso *A+ kids* presentan dificultades con el uso de determinados tiempos verbales —principalmente en pasado y futuro—, verbos modales, pronombres de objeto, preposiciones, conjunciones y las estructuras de adjetivos comparativos y superlativos, así como también la elaboración de preguntas simples e informativas.

El segundo objetivo específico responde a las estrategias de aprendizaje que pueden utilizarse para el reforzamiento de las estructuras gramaticales. Los resultados contienen diferentes estrategias metacognitivas, cognitivas, afectivas, de memorización y sociales. Por medio de estos resultados, fue

posible determinar que las estrategias de aprendizaje que mejor se ajustan a los alumnos del curso *A+ kids* son aquellas que refuerzan las estructuras gramaticales con recursos lúdicos y promueven la interacción. Por lo tanto, se seleccionaron estrategias como *organizar y planificar actividades y tareas de ludificación para practicar las estructuras gramaticales, utilizar recursos lúdicos para recibir y enviar mensajes, practicar de manera natural las estructuras gramaticales de la lengua extranjera, fomentar la automotivación por medio de la competencia en los juegos y cooperar, estudiar y practicar las competencias lingüísticas con compañeros de estudio*. También se incluyeron aquellas estrategias para aprender las reglas gramaticales de manera deductiva, como por ejemplo *deducir de manera consciente las reglas de la lengua extranjera para mejorar su comprensión y utilizar diferentes elementos gramaticales en una oración o párrafo*.

Igualmente, el tercer objetivo específico consiste en diseñar las actividades de gamificación para el reforzamiento de la gramática del inglés como lengua extranjera según las necesidades de aprendizaje determinadas y las estrategias de aprendizaje definidas. Los resultados destacan diferentes dinámicas, estéticas, mecánicas y componentes de los juegos que son oportunos en actividades de aprendizaje del inglés, y todos se adecuan a las estrategias de aprendizaje seleccionadas. Igualmente, las actividades propuestas permiten la práctica de varias dimensiones al mismo tiempo, en vez de un solo aspecto gramatical en específico.

Por lo tanto, se diseñaron actividades que desarrollen la competencia gramatical mediante estrategias de aprendizaje adaptadas a elementos lúdicos. Por ejemplo, se diseñaron adivinanzas entre los alumnos y juegos de mesa para mejorar la cooperación, competición, las oportunidades de expresión e interacción. Igualmente, los juegos de memoria, sopas de letras, crucigramas, completación y ordenación de oraciones se realizaron para favorecer el aprendizaje deductivo de las estructuras gramaticales.

Esta investigación contribuye con el uso de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, puesto la metodología empleada en este trabajo puede ser una guía para la elaboración de otras propuestas de gamificación en la enseñanza del inglés u otras lenguas extranjeras. Este estudio también puede ser una guía para realizar otras investigaciones acerca del uso de la gamificación en otros enfoques de la enseñanza del inglés, como por ejemplo, el inglés para fines específicos.

REFERENCIAS

- Anguita, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme.
- Brown, D. (2006). *Principles of language learning and teaching* (5ta ed.). Pearson Education.
- Crystal, D. (2002). *The English Language: A Guided Tour of the Language*. Penguin Group.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language*. Cambridge University Press.
- Durán, F., Barrio, J. y De la Herrán, A. (2007). Recursos informáticos para la enseñanza-aprendizaje del inglés en educación infantil y primer ciclo de primaria: una investigación en el aula. *Porta Linguarum*, (7), 89-118.
- Figueroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54.
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación: guía para la comprensión holística de la ciencia* (4ta ed.). Ediciones Quirón.
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: comprensión holística de la metodología y la investigación* (7ma ed.). Ediciones Quirón.
- Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. En Pride, J. y Holmes, J. (Ed.), *Sociolinguistics: Selected Readings* (pp. 269-285). Penguin Books.
- Instituto Cervantes. (s.f.). *Gramática*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/gramatica.htm
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Larsen-Freeman, D. y Anderson, M. (2011). *Techniques & Principles in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Martín, J. (2009). Observación Participante: informantes claves y rol del investigador. *NURE Investigación*, (42), 1-4.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.





Richards, J. y Rogers, T. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC.