

La gamificación en el proceso de la enseñanza de los idiomas

Gamification in the Language Teaching Process

¹Pura Yarina Franco Ventura , ²José Luis Jiménez

¹ Liceo Domingo Santana. San José Afuera, Baitoa, República Dominicana
francoventurapura@gmail.com

² Liceo Domingo Faustino Sarmiento, Moca, República Dominicana C/Duarte #47, Moca.
j.jimenez0486@gmail.com

Recibido: 9/3/2023; **Aprobado:** 10/5/2023.

Resumen

El objetivo de esta investigación fue implementar la gamificación como herramienta de apoyo en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Esta investigación asume el enfoque cualitativo, la investigación-acción, método etnográfico. Las técnicas para recopilar información fueron la encuesta, la entrevista y la observación. Se concluyó que la gamificación es una herramienta que aporta interés, motivación y atracción al proceso de enseñanza de los idiomas, no solamente a los alumnos, sino también a los docentes, acorde a los análisis expresados teóricamente y que fundamenta la importancia de su aplicabilidad durante

Abstract

College of General Studies and Services (CEGES) for the 2022-2023 school year. This research assumes the qualitative approach, action research, ethnographic method. The techniques to collect information for this research were the survey and the interview and observation. It was concluded that gamification is a tool that provides interest, motivation and attraction to the language teaching process, not only for students but also for teachers, according to the theoretically expressed analysis and which supports the importance of its applicability during the process. teaching foreign languages or language. The teachers of the language area were trained with the

el proceso de enseñanza de lenguas extranjeras o idioma. Los docentes del área de idiomas fueron capacitados con el uso de las 4 herramientas de gamificación. Adquiriendo estos los conocimientos de las herramientas Kahoot, Socrative, Quizziz y Educaplay, logrando que su proceso de enseñanza sea más dinámico. Esto se pudo evidenciar en las actividades realizadas por los docentes a través de los encuentros de capacitación y a través de las observaciones directas en las clases impartidas por los docentes de idiomas del Centro Educativo CEGES.

Palabras Clave: Gamificación, Proceso de Enseñanza, Inglés, Idiomas.

use of the 4 gamification tools, acquiring the knowledge of the Kahoot, Socrative, Quizziz and Educaplay tools, making their teaching process more dynamic. This could be evidenced in the activities carried out by the teachers through the training meetings and through direct observations in the classes taught by the language teachers of the CEGES Educational Center.

Keywords: Gamification, Teaching Process, English, Languages



La Gamificación en el proceso de la enseñanza de los idiomas está distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

INTRODUCCIÓN

La integración de la tecnología educativa se ha incrementado en los últimos años, mostrando que no es suficiente el uso de computadoras, plataformas digitales, recursos pedagógicos, videos entre otras para la enseñanza diaria. También son necesarias metodologías y herramientas que incentiven a la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La actual generación de estudiantes de nivel primario y secundario se ha sumergido por completo en la nueva modali-

dad educativa, híbrida, causando que los docentes transformen la manera de usar la tecnología en su aprendizaje. Por lo tanto, los docentes se ven obligados a implementar estrategias y metodologías de enseñanza que permiten la interacción con los discentes.

Una de las áreas afectadas por la falta de interés y motivación de los discentes es la de los idiomas. Se observó que uso incorrecto de herramientas tecnológicas, métodos y estrategias se enfocan solo hacia la enseñanza de vocabularios y gramáticas sin ser estas aplicadas o relacionadas

a la vida diaria del alumno. Borromeo et al., (2018), emplea la definición de tecnología que se acerca más a la de tecnología tradicional, los mismos hacen mención que la tecnología apoya a las capacidades y habilidades o reducen las incapacidades e inhabilidades (pp. 133-154).

Los diversos recursos y estrategias implementadas se han vuelto parte de la monotonía en la enseñanza de los idiomas por los maestros de idioma del Colegio de Estudios Generales y de Servicio CEGES y se ha observado que los estudiantes carecen de motivación e interés a la hora de tomar sus clases.

Por lo tanto, los idiomas deben ser enseñados a través de juegos y nuevas estrategias que desarrollen la identidad personal del discente y una nueva forma de aplicar las lenguas extranjeras para la comunicación con las demás personas. Por lo antes señalado, es de suma importancia implementar la gamificación para que incremente la motivación e interés de los discentes a las clases de inglés y francés.

El maestro se ve en la necesidad de recurrir a la búsqueda de otras herramientas que capten la atención de los alumnos. En una encuesta realizada a los docentes de idioma de la institución CEGES, con el propósito de recolectar información acerca de sus conocimientos sobre la gamificación, afirmaron que la gamificación ofrece actividades áulicas de beneficios para la enseñanza de los idiomas. Entienden que los alumnos se verán más motivados a participar en las actividades

realizadas en el aula y lograr alcanzar un interés elevado hacia los idiomas, además estas van de acuerdo con que los idiomas no deben de ser enseñados sólo a través de los procesos tradicionales y de los recursos ofrecidos en los textos y libros de inglés o francés.

Por otra parte, se pudo apreciar a través de diálogos con los docentes del área de idioma que, aunque las plataformas empleadas contienen materiales y actividades basadas en las 5 competencias para la enseñanza de los idiomas, que abarcan la comprensión y producción oral y escrita, de igual forma la intercultural y convivencia; las mismas buscan que los alumnos aprenda a escribir, entender y expresar los contenidos didácticos que abarca la lengua extranjera y conocer su debido uso acorde a las diferentes culturas y protocolos de convivencia donde se habla el idiomas inglés y francés pero estas no cumplen con las necesidades de los docentes para la debida enseñanza.

Los idiomas o lenguas extranjeras son parte esencial de la enseñanza en los tiempos actuales. Por lo tanto, es importante que los maestros de dicha área cuenten con las herramientas necesarias para poder motivar a los discentes a querer aprender un nuevo idioma y a su vez, poder crear conciencia de la necesidad de dominar o tener conocimiento de una lengua extranjera que podría ayudarle en el transcurso de su vida. En ese sentido, el Currículo de la República Dominicana afirma que “la interacción social del juego y el uso del lenguaje posibilitan

la afirmación de la identidad personal y el descubrimiento de las demás personas. En esta interacción va emergiendo la identidad social, tomando sentido de pertenencia y conciencia colectiva” (Currículo Dominicano, 2016, p.28).

Un aspecto relevante de la cita anterior es el uso del juego, y es aquí donde las herramientas de gamificación juegan un papel relevante. Según Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), la gamificación en la educación trata de hacer la clase mucho más atractiva. Tiene como propósito potenciar la motivación y promover un objetivo. Fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos, ayuda a incentivar la superación individual y en grupo.

El objetivo de esta investigación fue implementar la gamificación como herramienta de apoyo en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023.

De no cumplir con el mismo, los discentes y docentes continuarán en el viejo hábito de la enseñanza de los idiomas, aumentando los niveles de falta de interés y desmotivación causando un aprendizaje poco significativos en el aprendizaje de las lenguas extranjeras, impidiendo de tal modo desarrollar diversas competencias comunicas conformada por los componentes lingüístico, funcional, discursivo, estratégico y sociolingüístico y sociocultural, además del dominio de los elementos léxico-semánticos, morfosintácticos y fonológicos necesarios para

poder comprender y expresarse de forma oral y escrita un nuevo idioma.

A partir de la problemática descrita, el problema de investigación está centrado a: ¿Cómo dinamizar el proceso de enseñanza del área de idiomas a través de la gamificación como herramienta de apoyo en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023?

DESARROLLO

La gamificación en el aula es una herramienta que abarca aspectos muy relevantes en la enseñanza de los idiomas, la utilización de esta en el salón de clases dependerá en qué momento se desea implementar, fortaleciendo de este modo cada uno de los procesos pedagógicos: Inicio, desarrollo y cierre. El uso de la gamificación en el curso facilita la recolección de los saberes de los alumnos, así es posible adquirir de manera dinámica y sencilla los conocimientos en pruebas diagnósticas y de desempeño.

Los autores Jiménez Velásquez y Gómez Márquez (2019). En su conclusión plantean que la gamificación posibilita el fortalecimiento de la fluidez en inglés, al diseñar espacios interactivos, y comunicativos, que favorecen el intercambio de ideas y opiniones entre los estudiantes utilizando la lengua extranjera. Determinaron que la gamificación también fortalece los diferentes niveles de la competencia gramatical en lo que respecta a

vocabulario y pronunciación, a consecuencia de las diferentes actividades que se centraron en la utilización de la lengua enfocada a la producción oral.

Igualmente, Molina-García et al. (2021), señalaron que la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Los autores concluyeron que: el aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, entre otros. Sin embargo, en la misma se expresa que se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

En el estudio de Durán Abreu (2020) quedó demostrado que una correcta implementación de las técnicas de gamificación unida a buenas estrategias didácticas impacta de manera directa en la motivación del estudiante, así mismo evidenciaron que una adecuada planificación y con las herramientas de gamificación integradas se puede lograr el aumento de la motivación de los estudiantes de manera significativa, así como el crecimiento de la creatividad y la motivación.

Por su parte, Cruz-Pichardo y Cabe-ro-Almenara (2020), concluyeron que las aulas gamificadas generan estudiantes motivados, mejoran la dinámica del grupo, la capacidad de atención y creati-

vidad y logran actitudes positivas hacia el aprendizaje, permitiendo que el alumno sea más autónomo, creativo y activo en su proceso de formación. También enfatiza que la gamificación permite a los docentes ser innovadores y capaces de crear entornos dinámicos donde puedan desarrollar destrezas, así como habilidades tecnológicas pasando de ser consumidores a ser productores activos.

Un concepto de gamificación brindado por Montero (2019), expone que “la gamificación es una nueva metodología de enseñanza donde se define como las estrategias y componentes del juego ya que influye en los comportamientos de las personas involucradas, generando motivación y solución de problemas” (p.21).

Las actividades áulicas son parte esencial en el procedimiento de enseñanza, ya que por medio de ellas el maestro puede planificar y usar los recursos a su alrededor y así crear una clase más dinámica. Es por esta razón que las actividades áulicas planificadas e implementadas a través de la gamificación atraen la participación y la motivación constante una vez más en los discentes.

Una de las claves principales cuando se aplica es que los estudiantes asimilen las dinámicas de juego que se pondrá en acción teniendo como objetivo implicar al estudiante aprovechando su ejecución para tener objetivos claros mientras desarrolla las actividades. Por consiguiente, la gamificación es una de las herramientas que brinda grandes beneficios a la ense-

ñanza de nuevos idiomas, permitiendo alcanzar los objetivos previamente definidos y ser dirigidos a las metas deseadas.

Hoy en día existen un sin número de plataformas y herramientas creadas para la gamificación, ya que este método de enseñanza - aprendizaje ha impactado de forma muy positiva en el proceso de enseñanza en los docentes y ha incrementado el entusiasmo en la participación de los estudiantes.

Este método para la formación tiene como objetivo la transformación de problemas mediante soluciones basadas en actividades que requiere el juego como mecanismo, de esta forma el estudiante aprende a aprender utilizando habilidades y actitudes que pone en práctica al momento de realizar actividades que le permitan obtener mejores conocimientos implementados a través de la gamificación. Acorde con el Currículo Dominicano (2022) “El enfoque adoptado para la enseñanza y aprendizaje de las Lenguas Extranjeras Inglés y Francés es el comunicativo y funcional, el cual está vinculado a las nociones de competencia comunicativa, situación de comunicación y funciones comunicativas” (p.55).

En esta investigación se seleccionaron las herramientas y plataformas de gamificación; Kahoot, Socrative, Educaplay y Quizziz, ya que son un recurso relevante al momento de incentivar a la motivación y participación de los idiomas, las mismas permiten diseñar actividades acordes al nivel de los alumnos adaptada

a la necesidad pedagógica que los docentes precisa de fortalecer e incrementar a través de la enseñanza.

Metodología

Esta investigación asume el enfoque cualitativo, la investigación-acción, método etnográfico. El autor Herrera (s.f.) expresan que:

La investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y vídeo cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos (p.4).

Población

Se consideró la totalidad de los individuos objetos de estudio, es decir, a cuatro (4) docentes de idiomas y sesenta (60) alumnos de todos los grados y niveles del Colegio CEGES en el periodo escolar 2022-2023. Las fases desarrolladas en esta investigación se enumeraban en 4: Fase de planificación, fase de acción, fase de observación y fase de reflexión.

Técnicas de recopilación de información

Las técnicas para recopilar información de esta investigación fueron la encuesta y la entrevista. Con ellos se recogieron las informaciones acerca de la necesidad de saber el uso de la gamificación en sus cla-

ses, las capacitaciones a los docentes en el diseño de actividades áulicas, así como también, las observaciones en la implementación de las actividades elaboradas por los docentes del área de idiomas a través de las herramientas de gamificación.

La encuesta fue aplicada a los docentes del área de idiomas por medio de la aplicación WhatsApp, la cual fue creada a través de los recursos de Google Documents para validar las actividades creadas en las diferentes herramientas de Gamificación.

Por tanto, la observación fue aplicada al proceso de enseñanza durante la aplicación de las actividades que desarrollaron los maestros del área de idiomas durante el proceso de capacitación que se llevaron a cabo en las intervenciones establecidas para verificar el manejo y uso que poseía el docente para desarrollar actividades en las herramientas de gamificación, las cuales fueron Kahoot, Socrative, Educaplay y Quizziz, para lograr efectuar cambios positivos en los procesos de enseñanza de los idiomas inglés y francés.

La veracidad y confiabilidad de esta investigación fue fundamentada gracias a la

metodología de juicio de expertos. Según expresan los autores Juárez et al., (2018) ofrece diversas ventajas, entre las cuales se encuentran la calidad de la respuesta teórica que brinda el experto ya que el mismo profundiza de forma técnica, precisa y humana para su ejecución. Estos cuentan con los conocimientos suficientes en las áreas a validar gracias a sus experiencias. El uso de esta validación de juicio de experto, iba acorde al tipo y método de investigación desarrollada.

Se diseñó y aplicó un formulario creado en Google Form con varias preguntas con la finalidad de conocer los aprendizajes adquiridos por los docentes durante el desarrollo de las intervenciones fueron enviados a tres expertos de las áreas de (Idiomas, Informática y Lengua española) para validar las misma estaba acorde y cumplía con los temas tratados en las intervenciones realizadas. El análisis de la concordancia entre la respuesta de los expertos alcanzó un 0.93 aplicando en la tabla de coeficiente de validez de contenido que propone Hernández Nieto (CVC).

A continuación, se presenta la tabla implementada para validar las opiniones de los expertos:

=POTENCIA((1/3);3)									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		Jueces							
3	Items	1	2	3	Sxi	Mx	CVCi	Pe	CVCTc
4	1	20	20	19	59	2,95	0,98333333	0,0370370	0,94630
5	2	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
6	3	20	20	16	56	2,8	0,93333333	0,0370370	0,89630
7	4	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
8	5	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
9	6	20	19	16	55	2,75	0,91666667	0,0370370	0,87963
10	7	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
11	8	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
12	9	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
13	10	20	20	16	56	2,8	0,93333333	0,0370370	0,89630
14	11	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
15	12	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
16	13	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
17	14	20	20	17	57	2,85	0,95	0,0370370	0,91296
18	15	20	20	19	59	2,95	0,98333333	0,0370370	0,94630
19	16	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
20	17	20	20	20	60	3	1	0,0370370	0,96296
21	18	18	20	19	57	2,85	0,95	0,0370370	0,91296
22	19	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
23	20	20	20	18	58	2,9	0,96666667	0,0370370	0,92963
24	21	20	20	19	59	2,95	0,98333333	0,0370370	0,94630
25	22				0	0	0	0,0370370	-0,03704
26	23				0	0	0	0,0370370	-0,03704
27	24				0	0	0	0,0370370	-0,03704
28	25				0	0	0	0,0370370	-0,03704
29	26				0	0	0	0,0370370	-0,03704
30									0,93439

Figura #1. Resultados sobre nivel de coincidencia entre los expertos.

En la imagen anterior, los ítems o preguntas plasmados en la encuesta de Google Form creada y validada por los tres expertos dar un valor de 0.93. Según el método de Hernández Nieto (CVC) recomienda mantener únicamente aquellos ítems con un CVC superior a 0.80, es decir, entre más cerca de 1 es el valor el instrumento que será aplicado es de mayor validación y confiabilidad. (Pedrosa, et al., 2014, p.11)

Análisis de los resultados y discusión

Las capacitaciones se llevaron a cabo en un proceso de 8 intervenciones en las

cuales se trataron los aspectos de uso de las herramientas, entornos visuales, herramientas disponibles, la creación de contenido, disposición de estos y creación de actividades.

Para obtener los resultados de esta investigación se realizaron ocho intervenciones, cuatros de manera sincrónica a través de la herramienta Zoom y cuatros más de forma presencial en el colegio de CEGES. A continuación, se presentan de forma detallada cada intervención realizada.

Intervención 1.

Esta primera intervención tuvo como objetivo capacitar al personal docente del colegio CEGES en la herramienta de gamificación Kahoot. La misma se llevó a cabo de manera sincrónica por la herramienta zoom el 22 de noviembre a las 9:00 p.m. El personal encargado de dar la capacitación fue el docente en informática José Luis Jiménez y la responsable de la observación estuvo a cargo de Pura Franco.

La primera intervención fue realizada con la colaboración de dos maestras de idiomas, una perteneciente a primer ciclo del nivel primario y la otra perteneciente al nivel secundario segundo ciclo y también al nivel inicial, ambas maestras de inglés. La misma tuvo una duración de una 1 hora y 15 minutos. En esta capacitación se expuso la herramienta de gamificación Kahoot. Se inició con una presentación de los responsables de dicha capacitación y el propósito de esta, de igual forma se compartió una breve definición del concepto de la gamificación.

Se procedió a explicar cómo crear una cuenta en kahoot, su interfaz, sus actividades y recursos a través de las capacitaciones realizadas tanto de forma virtual como presencial, además se explicó cómo desarrollar una actividad utilizando la misma herramienta. Después de concluir en la parte de demostración, se realizó una actividad diseñada en la herramienta kahoot donde participaron las maestras. Para dar cierre a la capacitación se evaluó

la actividad con preguntas abiertas a las docentes sobre la misma. Se agradeció el tiempo y colaboración por parte del equipo y motivando a implementar la herramienta en una de sus clases.

Intervención 2.

El objetivo de la segunda intervención fue capacitar a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando la herramienta de gamificación Kahoot para la enseñanza del área de idiomas. Esta capacitación fue realizada de manera asincrónica en el colegio CEGES el 23 de noviembre a las 9:00 a.m. La responsable de esta intervención de creación y validación de la actividad creada por la maestra sostuvo a cargo de Pura Franco.

En esta segunda intervención se procedió a diseñar y después validar la implementación de la actividad creada por la maestra de inglés del primer y segundo ciclo del nivel primario, la cual diseñó una actividad en la herramienta Kahoot aplicando los conocimientos previos de las intervenciones de capacitación, lo cual fue favorable para la docente, ya que logró realizar una actividad con todas las condiciones de enseñanza a través de la gamificación.

La actividad fue diseñada para un proyecto final, la maestra buscaba saber el conocimiento de sus alumnos sobre la celebración de thanksgiving, así que se le recomendó implementar la herramienta al principio de la clase con preguntas fáciles usando las opciones de falso y ver-

dadero y selección múltiple que ofrece la herramienta Kahoot. Después se procedió a validar la actividad para su aplicabilidad en la clase de inglés.

Intervención 3.

Capacitar al personal docente del colegio CEGES en la herramienta de gamificación Socrative fue el objetivo de la tercera intervención. El personal encargado de dar la capacitación fue el docente en informática José Luis Jiménez y la responsable de la observación estuvo a cargo de Pura Franco, docente de idiomas o lenguas extranjeras. La misma fue realizada de manera sincrónica por la herramienta zoom. El 24 de noviembre a las 9:00pm, con una duración de 1 hora.

En esta participaron tres maestras de idiomas, una de ellas perteneciente a la formación en el área de francés en el segundo ciclo del nivel primario. Al igual que la primera herramienta, se procedió a explicar cómo crear una cuenta en Socrative, su interfaz, sus actividades y recursos, además se explicó cómo desarrollar una actividad utilizando la misma herramienta.

Después de concluir en la parte de demostración, se realizó una actividad diseñada en la herramienta Socrative donde participaron las maestras. Para dar cierre a la capacitación se evaluó la actividad con preguntas abiertas a las docentes sobre la misma. Agradeciendo su tiempo y colaboración por parte del equipo y mo-

tivando a implementar la herramienta en una de sus clases.

Intervención 4.

Esta intervención fue realizada de manera sincrónica a través de la herramienta de zoom, a las 9:00 p.m. el 25 de noviembre. El propósito de la misma fue capacitar al personal docente del colegio CEGES en la herramienta de gamificación Educaplay. La responsable de la observación fue Pura Franco, maestra de idiomas, mientras que José Luis Jiménez docente de área de informática fue el responsable de presentar y capacitar sobre la herramienta Educaplay.

En esta capacitación continuaron las mismas docentes que participaron en la tercera intervención. En ella misma se pudo apreciar la herramienta de gamificación Educaplay desde sus actividades, recursos, interfaz y cómo acceder a la misma. Después de haber presentado toda la parte contextual se aplicó una actividad creada por el equipo de tesis a los maestros de idiomas. Se procedió a enviar el link de la actividad vía whatsapp para que las docentes pudieran realizar la misma.

Para el final del encuentro de capacitación se evaluó la actividad con preguntas abiertas a las maestras sobre la misma. Se agradeció el tiempo y colaboración por parte del equipo y motivando a implementar la herramienta en una de sus clases.

Intervención 5.

Capacitar a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Socrative fue el propósito de esta quinta intervención. La persona responsable de esta intervención, de ayudar en la creación y validar la actividad fue la docente de idiomas Pura Franco.

Tuvo lugar en el colegio CEGES, a las 10 de la mañana el 28 de noviembre. La actividad creada fue una pequeña prueba de conocimientos sobre el tema explicado en la clase de inglés con relación al vocabulario The Food. La maestra buscaba conocer si el tema expuesto fue comprendido en su totalidad. Esta optó por preguntas de selección múltiples, falso y verdadero. Después se procedió a su validación para su implementación.

Intervención 6.

La persona responsable de esta intervención, de ayudar en la creación y validar la actividad creada por el docente fue la maestra de idiomas Pura Franco. La misma fue realizada de manera asincrónica en el colegio CEGES el 30 de noviembre a las 10:00am. El objetivo fue la capacitación a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Educaplay.

El docente diseñó una actividad en la herramienta Educaplay, seleccionando el recurso de Frog, el cual consiste en la creación de preguntas de selección múlti-

tiples. El diseño de esta actividad fue una retroalimentación de los temas tratados en las clases anteriores de francés. Finalmente, después de crear la actividad se validó la misma para su aplicabilidad en la clase de francés.

Intervención 7.

La séptima y última capacitación se realizó de forma asincrónica en el mismo Colegio de Estudios y Servicios Generales, CEGES, 01 de diciembre a las 11:00 a.m. en el aula de idiomas de nivel primario. Inició agradeciendo a los maestros por su participación durante todas las capacitaciones y tuvo como objetivo capacitar al personal docente del colegio CEGES en la herramienta de gamificación Quizziz.

El personal encargado de dar la capacitación fue el docente en informática José Luis Jiménez y la responsable de la observación fue Pura Franco, docente de idiomas o lenguas extranjeras. En este encuentro se capacitó a los docentes de idiomas en el uso de la herramienta Quizziz. A través de una presentación pudieron apreciar las principales informaciones de dicha herramienta, después se procedió a mostrar la misma de forma directa accediendo a su sitio web y explicado todo lo que la misma ofrece para sus usuarios y cómo realizar una actividad en la misma.

Se dedicaron unos minutos en preguntas abiertas sobre qué le parecía la herra-

mienta Quizizz. y también agradeciendo nuevamente a los maestros por su apoyo durante las capacitaciones y motivándolos a implementar esta y las demás herramientas en sus clases de idiomas.

Intervención 8.

Esta última intervención tuvo lugar en el colegio CEGES, a las 9:00 a.m. de la mañana el 5 de diciembre, su objetivo fue la capacitación a los docentes en el diseño de actividades áulicas utilizando las herramientas de gamificación Quizizz. La persona responsable de esta intervención, y validar la actividad creada por la maestra fue Pura Franco.

En esta ocasión la actividad creada fue para el nivel inicial, por lo cual la maestra escogió una actividad de selección múltiple. con imágenes relacionadas al tema de las profesiones en inglés. La maestra diseñó la actividad para ser aplicada en el cierre de la clase y así conocer los conocimientos adquiridos. Después de la creación y planificación de esta actividad de gamificación se procedió a validar la misma para su implementación.

DISCUSIÓN

El objetivo general buscaba capacitar a los docentes en el uso de herramientas para la implementación de la gamificación como apoyo en el proceso de enseñanza del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Es por

esto que para alcanzar este objetivo se consultaron varias investigaciones relacionadas a este estudio de investigación.

Los resultados obtenidos en esta investigación concuerdan con las investigaciones exploradas y expuesta las investigaciones realizadas por Durán Abreu (2020) y la de Molina-García et al. (2021). En ambas investigaciones los autores expresan que una adecuada planificación y con las herramientas de gamificación integradas se puede lograr el aumento de la motivación de los estudiantes de manera significativa, así mismo, el crecimiento de la creatividad y la motivación. La gamificación es una valiosa herramienta que incentiva el interés en recibir la enseñanza de los idiomas.

Las investigaciones anteriormente mencionadas y esta concluyeron que la gamificación es una herramienta que aporta interés, motivación y atracción al proceso de enseñanza de los idiomas no solamente a los alumnos, sino también a los docentes.

Antecedentes internacionales y nacionales suministran informaciones y datos significativos a esta investigación, ya que permiten conocer cómo la gamificación cambiará la perspectiva de los docentes y sus alumnos incrementando los saberes de los idiomas e incentivado la motivación por medio de esta nueva metodología.

Las diversas de estrategias y métodos de gamificación adaptados a los diversos

niveles impartidos en la institución CEGES demuestra que la gamificación debe de ser implementada como herramienta de apoyo en todos los grados.

CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de esta investigación se llegaron a las siguientes conclusiones:

Mejorar la preparación a los docentes de idiomas del colegio CEGES en el conocimiento de uso de la gamificación las intervenciones se aplicaron de manera asincrónica y sincrónica, donde en las intervenciones asincrónicas se abordó la parte teórica de la herramienta de gamificación, mientras que en la parte sincrónica se abordó de manera más cercana a los maestros aplicando una actividad de gamificar creada con dicha herramienta.

Se determinó que la gamificación es una herramienta que aporta interés, motivación y atracción al proceso de enseñanza de los idiomas, no solamente a los alumnos, sino también a los docentes, acorde a los análisis expresados teóricamente y que fundamenta la importancia de su aplicabilidad durante las clases de lenguas extranjeras o idiomas.

Durante la etapa de desarrollo se logró capacitar a los docentes de idiomas del colegio CEGES en el uso de los cuatros herramientas de gamificación presentadas los siguientes temas: The Food, The Professions or Occupations, Les Couleurs et

les objectif de la salle de clases y Thanksgiving.

Las capacitaciones en su totalidad, con un tiempo apropiado en las intervenciones y las actividades diseñadas por los maestros lograron alcanzar los niveles esperados de motivación, diseño e interés que proporciona las actividades de gamificación en las clases de idiomas.

Se evidenció que las actividades diseñadas por los docentes de idiomas evaluadas por medio del método de juicio de expertos, cumplieron de manera satisfactoria en la aplicabilidad en sus actividades las dinámicas, mecánicas y reglas de la actividad de gamificación, el objetivo de esta en cada una de ellas.

Aplicar actividades elaboradas por los docentes del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) mediante el uso de Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay, fue logrado gracias a la observación narrativa, con la cual se concluyó el buen dominio que poseen los maestros durante las implementaciones de las actividades elaboradas por ellos, resaltado que las misma produjeron motivación en los estudiantes, así mismo despertó el interés a los docentes de idiomas de diseñar otras actividades de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza.

El objetivo general era capacitar a los docentes en el uso de herramientas para la implementación de la gamificación como apoyo en el proceso de enseñan-

za del área de idiomas en el Colegio de Estudios Generales y de Servicios (CEGES) año escolar 2022-2023. Se determinó que dicho objetivo fue logrado, ya que los 4 docentes del área de idiomas fueron capacitados con el uso de las 4 herramientas de gamificación adquiriendo estos los conocimientos de las herramientas Kahoot, Socrative, Quizizz y Educaplay, logrando que sus clases sean más dinámicas e interactivas. Esto se pudo evidenciar en las actividades realizadas por los docentes a través de los encuentros de capacitación sobre el conocimiento de las herramientas antes mencionadas. Así mismo a través de las observaciones directas en las clases desarrolladas por los docentes de idiomas del Centro Educativo CEGES.

El uso de la gamificación no limita los idiomas en el cual se desea enseñar e implementar las actividades diseñadas, abriendo grandes posibilidades de ser aplicadas en diversas plataformas, grados y asignaturas deseadas por los maestros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borromeo García, C. A., Fernández Pérez, J. A., & Ramírez Martinell, A. (2018). La tecnología en la enseñanza de idiomas: evolución a través de los métodos. REencuentro. *Análisis de Problemas Universitarios*, 29(76), 133-154. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34065195009>

Cruz-Pichardo, I. M., & Cabero-Alme-nara, J. (2020). Una experiencia gamifi-cada en el aprendizaje de los triángulos en geometría: grado de aceptación de la tecnología. *Revista Prisma Social*, (30), 65–87. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3744>

Currículo Dominicano, S. (2022). *Ade-cuación Curricular del Nivel Secundario*. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/IgwQ-adequacion-curricular-nivel-secu-dariopdf.pdf>

Currículo Dominicano, S. (2016). Di-seño *Curricular Nivel Primario*. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/MusI-diseno-curricular-del-nivel-prim-ario-primer-ciclopdf.pdf>

Duran Abreu, M. M. (2020). *Integración de la gamificación en la plataforma NEO LMS, para motivar la asignatura soluciones Web*. Universidad Abierta para Adul-tos. <https://cienciaabierta.uapa.edu.do/vufind/Record/oai:ojs2.revistavipi.uapa.edu.do:article-207>

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). *La importancia de la gamifi-cación en el proceso de enseñanza y apren-dizaje*. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/9841>

Jiménez Velásquez, D. V., y Gómez Márquez, C. C. (2019). *Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua ex-tranjera por medio de la gamificación*.

<http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19269>

Juárez-Hernández, L. G. y Tobón, S. (2018). Análisis de los elementos implícitos en la validación de contenido de un instrumento de investigación. *Revista ESPACIOS*, 39 (53). <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.html>

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Montero, L. F. C. (2019). gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (meta). 67. <https://repositorio.iberu.edu.co/handle/001/929>

Pedrosa, I., Suárez-Álvarez, J., & García-Cueto, E. (2014). Evidencias sobre la Validez de Contenido: Avances Teóricos y Métodos para su Estimación. *Acción Psicológica*, 10(2), 3. <https://doi.org/10.5944/ap.10.2.11820>