

# AMBIENTE VIRTUAL GAMIFICADO PARA EL AFIANZAMIENTO DE LOS VERBOS DE ACCIÓN EN INGLÉS

## GAMIFIED VIRTUAL ENVIRONMENT FOR CONSTRAINING ACTION VERBS IN ENGLISH

Magister Sindy Dayan Pedraza López- Licenciada en lengua castellana inglés y francés universidad de la salle, Especialista en Ludomática y Magister en Edumática de la universidad autónoma de Colombia. Correo: [sindypedraza@santotomas.edu.co](mailto:sindypedraza@santotomas.edu.co)

### RESUMEN

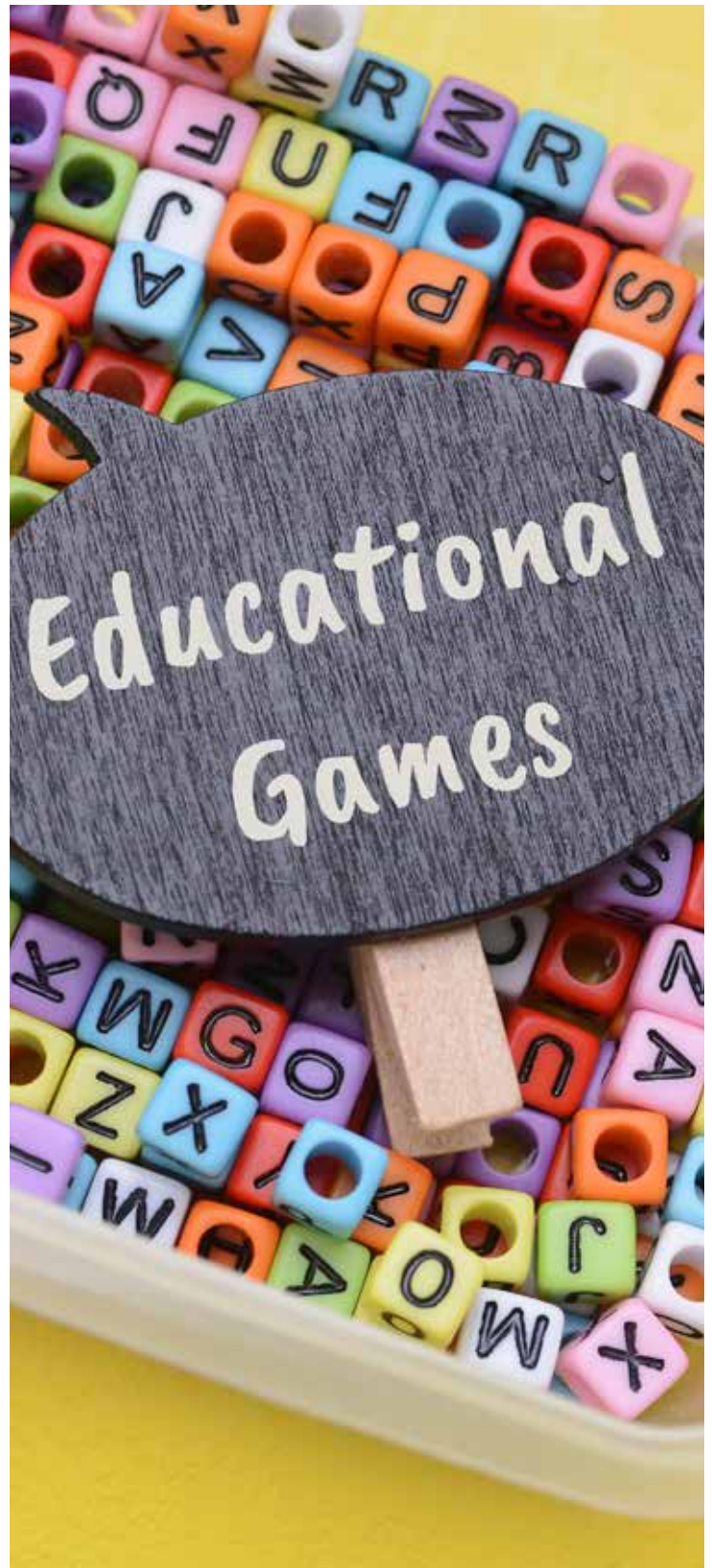
El presente artículo es el resultado de la implementación del programa Lumi a partir de la utilización de la herramienta Genially que permite de forma interactiva el afianzamiento de las habilidades comunicativas, el cual se diseñó bajo el modelo ADDIE. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y es de tipo IAP (Investigación Acción Pedagógica), por lo que el soporte teórico fue construido a partir de la teoría del aprendizaje significativo y su relación con el concepto de gamificación. La población escogida fueron los estudiantes de grado segundo del Colegio Santo Tomás de Aquino y se eligió para el desarrollo del prototipo específicamente el aprendizaje de los verbos de acción en tres contextos comunes como lo son: casa, parque y colegio. El trabajo tuvo como resultado que los participantes mejoraran los procesos de comunicación, de acuerdo con la observación realizada, y los resultados del cuestionario final, se infiere que los estudiantes lograron conceptualizar los elementos de base en el aprendizaje de los verbos. Lo anterior indica que la apropiación de esta metodología, por parte de los alumnos en relación con una segunda lengua es más eficaz desde el uso de las TIC y los procesos de gamificación.

**Palabras clave:** Gamificación, inglés, lúdica, verbos, herramientas

### ABSTRACT

This article is the result of the implementation of the Lumi program based on the use of the genially tool that allows the strengthening of communication skills in an interactive way, which was designed under the ADDIE model. This research has a qualitative approach and is of the IAP type (Pedagogical Action Research), so the theoretical support was built from the theory of significant learning and its relationship with the concept of gamification. The chosen population were the second-grade students of the Santo Tomás de Aquino School and specifically the learning of action verbs in three common contexts such as: home, park and school was chosen for the development of the prototype. Having said the above, the work resulted in the participants improving the communication processes, and according to the observation made, and the results of the final questionnaire, it is inferred that the students were able to conceptualize the basic elements in learning the verbs. This indicates that the appropriation of this methodology by students in relation to a second language is more effective from the use of ICT and gamification processes.

**Keywords:** Gamification, English, games, verbs, tools



# INTRODUCCIÓN

Desde la lingüística y la neurociencia varios científicos que han destacado la importancia del aprendizaje de varias lenguas a cortas edades. Las bases para estas informaciones obedecen a la capacidad lingüística para incorporar estructuras sintácticas y almacenar información básica que les permite operar en el uso de la lengua a los niños en sus primeros años (Chomsky, 1981; Bruner, 1986). Sin embargo, una de las grandes dificultades que enfrentan los estudiantes en el ciclo de la primaria es adaptarse al conocimiento de una segunda lengua, se corre el riesgo de priorizar el aprendizaje sin tener en cuenta los procesos tanto culturales como contextuales. En este sentido se busca fortalecer el programa de Bilingüismo aditivo, del colegio Santo Tomás de Aquino el cual apunta a que “el individuo añade una nueva lengua a su repertorio verbal sin que la primera lengua sea sustituida” (Palacios, 2019, p.1). Sumado a lo anterior, esta postura favorece una actitud receptiva frente a la segunda y, por tanto, se dan las condiciones de transferencia mutua de habilidades entre la Lengua materna y la Lengua adquirida posteriormente por el hablante lo cual sistema cognitivo (Bermúdez & Fandiño, 2012).

De acuerdo a lo anterior, se revisó de manera conjunta con los docentes del área de inglés y específicamente en grado segundo, cuáles eran las necesidades para implementar el modelo aditivo, encontrando que era necesario aumentar el aprendizaje desde las primeras edades de vocabulario de verbos. En la medida que los estudiantes quieren ir avanzando en los procesos de construcción de oraciones y comprender en contextos de lectura y escucha, se observó que tenían problemas en incluir en sus procesos de manera apropiada los verbos de acción, lo cual no permite

una comunicación satisfactoria. En consecuencia, se consideró afianzar y mejorar los procesos de adquisición para analizar o formular frases para comunicar ideas cortas y robustecer su gusto por el aprendizaje de esta lengua. Desde una perspectiva neurolingüística se establece que para el aprendizaje de una segunda lengua es necesario fortalecer la memoria a largo plazo aprovechando la etapa de modelamiento cerebral. Para que dicho proceso sea más efectivo se debe trabajar la memoria sensorial desde lo visual, auditivo y kinestésico (Rodríguez, 2013). En consecuencia, se ha considerado necesario revisar nuevas tendencias pedagógicas que permitan fortalecer la enseñanza del inglés como segunda lengua desde el modelo aditivo. Se encontró que acorde con el paradigma del aprendizaje significativo, se presenta también los procesos de gamificación, que propician el desarrollo de la memoria a largo plazo, para la codificación, almacenamiento y uso de conceptos (Gamboa, Porras & Campos, 2020) y que desde una óptica instrumental se da desde la implementación de los Ambientes virtuales de aprendizaje, enfocados a la construcción de conocimiento (Jonassen, 2020).

Sumado a lo anterior, se examinó como un elemento a trabajar la densidad léxica la cual está vinculada a la escritura y a las habilidades de producción de una segunda lengua (Valencia, 2016). Según Cumilaff, et al (2016) quien cita a autores como Nulan (1991) y Tribble (1996), señalan que el lenguaje escrito se considera más complejo que el lenguaje oral, en la medida que el espectro de palabras utilizadas en los escritos es mayor, implica a sí mismo el conocimiento de la sintaxis y las estructuras gramaticales que pueden fortalecer el aprendizaje de una nueva lengua, por ende, el

fortalecimiento del vocabulario va a determinar la densidad léxica y la capacidad de actuar en diferentes situaciones de los hablantes tanto en el contexto oral y como escrito, de ahí la importancia del manejo de una estructura básica como los verbos de acción. Partiendo de la situación descrita, se formuló la siguiente pregunta que dirige este artículo, como síntesis de la investigación que se ha desarrollado en torno a la enseñanza del inglés en un ambiente virtual gamificado ¿Cómo mejorar el aprendizaje de los verbos de acción del inglés en los estudiantes de segundo grado del Colegio Santo Tomás de Aquino, por medio de una unidad didáctica apoyada en un ambiente virtual gamificado?

Para responder esta pregunta, en el presente artículo se estructura a partir de la presentación de cuatro acápites: El primero que obedece al marco teórico, en el que se abordan los conceptos de AVA, AVG, verbos de acción y densidad léxica Modelo Aditivo y los antecedentes de la investigación, en los cuales se tuvo en cuenta las variables del marco teórico. El segundo apartado, presenta los elementos metodológicos dónde se aborda el diseño de la estrategia de intervención. El tercer título, muestra los resultados cualitativos, a partir de lo registrado en el proceso implementado y por último en la cuarta parte muestra la discusión y las conclusiones.

Concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. Es la herramienta más eficaz para la expansión de las capacidades en los individuos. Es la medida para eliminar progresivamente la discriminación y promover la integración. Valora las diferencias,



El abordaje de una intervención pedagógica debe establecerse desde el modelo de aprendizaje significativo y desde la concepción del Bilingüismo aditivo. Si bien se entiende el bilingüismo como la cualidad de una persona para hacer el uso de dos lenguas sin una aptitud marcada por una lengua más que por la otra (Cárdenas, 2018). Una de las ventajas del Bilingüismo es la apertura cognoscitiva a nuevas redes de conocimiento, que van desde conocer tradiciones culturales diferentes hasta la posibilidad de comunicarse en entornos académicos especializados. En este sentido, el concepto de Bilingüismo propuesto por Cárdenas (2018) se une al de Aprendizaje significativo, se puede entender el aprendizaje como el proceso cognitivo que involucra estructuras previas que permiten asimilar el nuevo conocimiento a través del cual se van adquiriendo habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores, siendo esencial la construcción de un primer reservorio de categorías lingüísticas que permitan representar o describir fenómenos, posteriormente ese reservorio sirve para el aprendizaje de conceptos complejos.

En consecuencia, se debe considerar, que en los procesos de bilingüismo debe existir un aprendizaje significativo que permita adquirir la segunda lengua, desde la construcción de estructuras cognitivas que posibiliten el acercamiento de nuevos conceptos. Desde esta el aprendizaje significativo en las lenguas posibilita aprender a partir de la comprensión de categorías globales que posibilitan construir las bases lingüísticas, semánticas y pragmáticas de la lengua. Dicho lo anterior, se hace necesario retomar lo propuesto por Ausubel (2000), quien habla en un primer momento del aprendizaje de significados en el contexto, teniendo en cuenta las formas efectivas y eficaces de generar

cambios cognitivos estables. En este sentido, el aprendizaje de la segunda lengua debe responder a situaciones comunicativas que pueden ser analizadas por los aprendientes desde lo global y permiten la integración de nuevo vocabulario, sin caer en los vicios de la traducción propios del aprendizaje tradicional nemotécnico que impide que la comunicación sea efectiva. En la enseñanza de la segunda lengua debe lograr esa significatividad, a través de la creación de situaciones comunicativas que posibiliten la concentración y atención de los estudiantes y que los comprometan con el desarrollo de su conocimiento. En concordancia, aparece el concepto de Bilingüismo Aditivo (Colegio Santo Tomás de Aquino, 2022) Este proceso se presenta cuando la adquisición de la segunda lengua se considera una dificultad para el desarrollo de la primera lengua, sino que propicia el aprendizaje de esta en la medida la enseñanza de las lenguas se desarrolla dentro del paradigma de la multiculturalidad. En consecuencia, el objetivo de educación bilingüe es para que los estudiantes adquieran contenidos académicos del grado en dos idiomas y aprecien la diversidad cultural. Por ende, implica un mayor esfuerzo por parte de los docentes en la medida que involucra el desarrollo por parte de los docentes de nuevo material que se adapte a los elementos culturales de la sociedad en la que se imparte la enseñanza de la lengua, así mismo debe establecerse que ambas lenguas se usan de forma igualitaria en todos los niveles de la educación escolar y los contenidos sean impartidos de manera paliativa en las dos lenguas. Este modelo está recomendado por la UNESCO (2016), que reconoce la diversidad lingüística como patrimonio cultural de la humanidad. Desde esta perspectiva teórica se establece la necesidad de implementar herramientas que permitan el aprendizaje significativo de la segunda lengua y respeten

el modelo aditivo propuesto por la institución. Como ya se señaló con anterioridad el aprendizaje significativo necesita de componentes motivacionales de ahí que sea necesario revisar nuevos elementos de la gamificación como proceso que permite la mejora de las habilidades comunicativas en el aprendizaje de la segunda lengua. En el ámbito educativo la gamificación involucra a los estudiantes motivándolos con fines académicos en el aprendizaje y la resolución de problemas, desarrollando estrategias dinámicas de carácter lúdico-formal (Kapp, 201). Favoreciendo sus habilidades y destrezas. La gamificación se puede definir también como metodología activa del aprendizaje permite activar el conocimiento de los estudiantes y evaluar sus logros (Contreras y Eguia, 2017). Esta herramienta permite envolver junto con el juego las nuevas tecnologías (apps móviles, etc.) convirtiéndose en una metodología activa de la enseñanza y el aprendizaje. (Contreras y Eguia, 2017). El profesor puede no solo impartir el conocimiento, sino que también conocer el perfil de estudiantes que tienen, y establecer sinergias con modelos y técnicas de aprendizaje habituales. (Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Rocío Díez Ros (Eds.) 2020).

En consecuencia, la gamificación debe tener una herramienta certera para su implementación por lo cual se hace necesario la creación de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), que permitan implementar este método. Los AVA son comúnmente ambientes que disponen un tiempo ampliamente adaptado en la web, no existe ninguna barrera que impida tanto a los maestros como a los estudiantes el ingreso a los diferentes sitios de interacción gracias a la disponibilidad que ejercen mediante la parte sincrónica y asincrónica, el uso más común de estos son los que actualmente utilizamos

sitios como: blogs, foros, correos electrónicos entre otros que permiten acercarse a las personas a contenidos académicos o de ocio todos estos con el fin de convertirse en aulas virtuales; Por otra parte, el concepto “ambientes virtuales de aprendizaje” AVA es también conocido por la utilización del adjetivo “virtual” y el cual está referido a las comunidades que tienen lugar en Internet; y se subraya su potencialidad por permitir una comunicación entre usuarios, similar a la que se realiza cara a cara (Coll y Monereo, 2008). Al respecto, Dillenbourg, Schneider y Synteta (2002) lo definen como un espacio de información diseñado para un proceso educativo, en donde se comunican los actores que intervienen en el de manera efectiva y constante, obedeciendo a unos principios pedagógicos que orientan el desarrollo de las temáticas establecidas para el aprendizaje.

Dado lo expuesto, se eligió como tema para la implementación del prototipo de la investigación con los estudiantes de segundo los verbos de acción, si bien todos los verbos apuntan a la comisión de una acción esta categoría está asociada al desarrollo de acciones físicas y algunas de carácter abstracto como pensar y aprender. La elección de esta temática obedeció a que la tipología verbal permite describir un contexto inmediato, así como acciones propias de lo que ocurre en el salón y en el hogar, en la medida que se pretende en los niños entre 7 y 8 años generen una mayor autonomía para interpretar y producir textos, que respondan a las demandas sociales empleando diversas modalidades de lectura y escritura, se consideró entonces que el ambiente gamificado sería una opción importante.

## ANTECEDENTES

Acorde con lo anterior, se recogieron tres investigaciones que abordan el tema de la gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje en colegios que tienen sistemas bilingües adaptativos. El primer trabajo de carácter cuantitativo fue desarrollado en México tuvo por objetivo establecer la incidencia de la didáctica del inglés aplicada a la gamificación para fortalecer la habilidad oral en inglés, en estudiantes de primera infancia. Si bien el estudio se centra en juegos que fueron diseñados a través de la plataforma Genially, también lo es que la gamificación se llevó al aula a través de un modelo de B-learning. El desempeño de los estudiantes mejoró notablemente, según el factor de Hake de referente a los criterios de: gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. Lo anterior indica que a través del material educativo gamificado, se puede fortalecer la habilidad oral en inglés, en estudiantes de primera infancia. Es decir, los estudiantes a través del juego y de la interacción con el contenido, adquieren conocimientos, habilidades y destrezas, que les permiten fortalecer su desarrollo cognitivo. (Vergara, et, al., 2021) El segundo trabajo fue desarrollado en Manabí, Ecuador y revisa las dificultades

de la enseñanza de inglés en la actualidad, a partir de la intervención de los procesos tecnológicos y la aparición de lo que denomina como encapsulamiento escolar, para ello establece tres dificultades básicas en el aprendizaje, la falta de interacción propia de los cursos virtuales, la desmotivación y bajo rendimiento académico. Por lo que se requiere la aplicación de nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje del inglés, adaptadas a las transformaciones de la sociedad y sus demandas. El aporte de esta investigación doctoral es la formulación de la gamificación como estrategia b-learning para colegios y universidades en la enseñanza del inglés, siendo fundamental la capacitación de los docentes en edumática y la creación de material educativo adaptado al ambiente o contexto de los estudiantes. Así mismo establece que la gamificación puede corregir vicios de traslación literal de la lengua materna a la segunda lengua y en instituciones donde existen procesos de transición desde lo sustractivo a lo aditivo se puede mejorar el manejo de la lengua. Entre los principales juegos recomendados por los estudiantes fueron: bingo, tingo tango, memory games, y preguntados. Finalmente,

se concluye que la técnica de gamificación es de suma importancia, pues promueve altamente la participación, motivación y enganche de los estudiantes para aprender el idioma inglés. (Benitte & Gisella, 2021).

El último trabajo que se aborda es realizado para la Maestría en educación y Tic de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, de la importancia de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés como segundo idioma en la educación básica y bachillerato en Ecuador. Es importante señalar que la investigación compara colegios o instituciones públicas y privadas, dónde hay sistemas de inmersión, aplicación de modelo aditivo y aplicación de modelo sustractivo, a través de la entrevista a docentes, el objetivo de la investigación fue identificar la importancia de la aplicación de la estrategia de gamificación para la adquisición del vocabulario en inglés, en la postpandemia. La escogencia del escenario obedeció al desarrollo del B learning en las instituciones educativas como necesidad para la adaptación al nuevo ritmo de la era digitalizada. Los resultados de la entrevista, unidos al análisis teórico realizado luego de la consulta a bibliografía actualizada, se interpretaron

y discutieron con el método cualitativo de triangulación metodológica. Se determinó que los juegos para mejorar el vocabulario de inglés resultan muy útiles, en los tres sistemas lo cual fue mucho más fácil de conseguir en la época de clases

virtuales debido a la pandemia, y se estableció la importancia de ampliar la gama de juegos a usar en las clases de inglés y su potencial cooperativo, como vía para mejorar los componentes cognitivos y socioafectivos en los estudiantes. (Perez,2022).

## POBLACIÓN Y MUESTRA

La población seleccionada para este proyecto comprende los estudiantes del Colegio Santo Tomás de Aquino de segundo grado con edades entre 7 y 8 años. En su gran mayoría los estudiantes cuentan con padres profesionales con conocimientos intermedios y avanzados de la lengua inglesa. Sin embargo, también se tienen estudiantes donde su núcleo familiar desconoce del idioma inglés según conversaciones fuera del aula. El nivel

académico de la población es apropiado y se ajusta a las edades mencionadas, conocen vocabulario básico a su edad dando inicio al Nivel A1, Según Marco Común Europeo. En cuanto a destrezas en tecnología es bastante básica, casi nula frente a programas básicos de paquete office, se les facilita un poco más la navegación en páginas de juegos y aquellas donde les den la instrucción de forma clara.

## ENFOQUE Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de la investigación es cualitativo, en la medida que se busca realizar una descripción del proceso llevado a cabo en cuanto al diseño del ambiente virtual gamificado y se escogió como modelo la intervención educativa. El objetivo de este método es construir un conjunto de acciones, de carácter motivacional y didáctico que lleven a la evaluación continua del proceso de aprendizaje, para lo cual se debe tener como referencia inmediata lo pedagógico, metodológico y de evaluación, que se desarrollan por parte de los agentes de intervención. Touriñan (2019) propone

que las instituciones educativas deben utilizar la intervención llevando los procesos de prediseño, diseño, implementación y evaluación a partir de la revisión del enfoque pedagógico y los cambios en el contexto institucional y social. Cualquier intento de renovar la realidad educativa ha de partir de una reflexión, en profundidad, acerca del tipo de intervención que se propone. En este sentido y teniendo en cuenta el tipo de intervención que implica la formulación de un ambiente virtual gamificado para la enseñanza de los verbos de acción se propuso el modelo ADDIE para el diseño.

## DISEÑO DE LA HERRAMIENTA MODELO ADDIE



Figura 1 - Fases del diseño ADDIE

Nota: La Universidad de la Florida desarrolló este proceso de diseño instruccional el cual también puede ser usado para la enseñanza en ambientes gamificados. Compuesto de cinco fases cabe señalar que el ADDIE permite detectar fallas en medio del proceso y algunos investigadores añaden el paso de reporte de Boot o falla.) (Morales, 2022).

**Tabla 1**

**Modelo ADDIE**

<b>FASES DEL MODELO ADDIE</b>	
<p><b>Análisis:</b> La fase de análisis aclara los problemas instruccionales y objetivos, e identifica el entorno de aprendizaje y los conocimientos y habilidades existentes de los estudiantes</p>	<p><b>Análisis de proyecto:</b> Se analiza los estudiantes de grado segundo, quienes presentan dificultad en la apropiación, interiorización y aprendizaje de los verbos de acción en inglés con el objetivo de proveer una herramienta de apoyo. Para esta fase se definirán los verbos más comunes y que son necesarios para que los estudiantes de grado segundo puedan aprender. Esto se realizará basado en la experiencia y de acuerdo con los textos o materiales que se trabajan en la institución. El proyecto se llevará a cabo en el laboratorio de inglés de la institución de la sede primaria, se realizarán las prácticas dentro de la respectiva clase de inglés ya que esta sala cuenta con acceso a internet.</p>
<p><b>Diseñar:</b> Identificar estrategia de diseño instruccional, determinar la estructura y duración de la formación.</p>	<p>En esta etapa se determina el enfoque del aprendizaje significativo y se define el tipo de herramienta lúdica que se va a trabajar. La meta de esta herramienta es crear un espacio interactivo como recurso educativo digital que tenga como objetivo que los estudiantes aprendan el uso de los verbos de acción del inglés y los apliquen en un contexto determinado.</p>
<p><b>Desarrollar:</b> Crear prototipo, revisión de elementos claves, llevar a cabo un programa piloto.</p>	<p>En esta fase se implementa la herramienta en que se estableció el espacio lúdico gamificado. (posibles aplicaciones). En proceso.</p>
<p><b>Implementar:</b> Establecer calendario distribuir materiales, formación de formadores, gestión de participantes y lanzamiento de curso.</p>	<p>El alcance de este proyecto no permite la implementación por la cual se realizará una prueba piloto del artefacto.</p>
<p><b>Evaluar:</b> Recolección de datos, revisión de la eficacia de la formación, medición de la ejecución del proyecto y sus resultados.</p>	<p>Se hace revisión de uso del espacio lúdico, (máquina o prototipo).</p>

Nota: Tabla de elaboración propia sobre el diseño de la investigación en cada fase

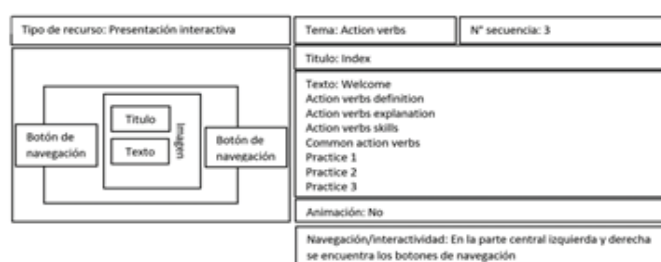
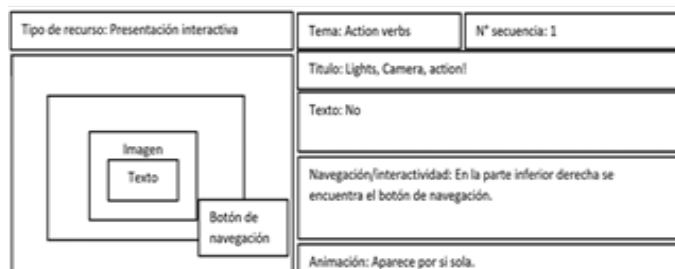
## GENIALLY, LUMI

Para la puesta en práctica, se escoge la herramienta con la cual se creará el recurso interactivo digital y las diferentes herramientas que apoyarán la creación de las actividades que tendrán como finalidad el afianzamiento de los verbos de acción en inglés. Es importante mencionar: las actividades que van a formar parte de la herramienta, la organización de éstas, de los contenidos e instrucciones. Estas deben hacer referencia a enunciados y explicaciones que los estudiantes van a encontrar al navegar en el recurso. Durante el diseño se realizó la creación de contenidos para trabajar los elementos más importantes acerca

de los verbos. Los elementos allí trabajados van acordes al nivel y necesidades de los estudiantes. Genially o genial.ly: Disponible en: <https://app.genial.ly/create> Herramienta interactiva: Creador de presentaciones, infografías y contenido interactivo, Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo. A continuación, se presenta la maqueta utilizada para la implementación del trabajo con los estudiantes.



# BORRADOR DE SECUENCIAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA GENIALLY



Nota: Esquema de elaboración propia.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los estudiantes participantes aumentaron su desempeño de manera significativa en la medida que, en la implementación tanto de las pruebas habituales como en las evaluaciones bimestrales, sus calificaciones mostraron la comprensión significativa de los temas. Sumado a lo anterior con el uso de los verbos de acción se encontró la adquisición de nuevas categorías gramaticales en el ámbito oral y escrito, para describir situaciones cotidianas. Con esto se puede destacar que es importante utilizar metodologías innovadoras en la educación, especialmente en la enseñanza del idioma inglés y el vocabulario en particular; relacionándolos con el aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva el sistema gamificado desde el diseño instruccional y el proceso de motivación por medallas y juegos permite la implementación de diversos sistemas de aprendizaje, enfocados a lo visual, lo auditivo y a los cinestésico, elementos que aportan al desarrollo de la memoria de trabajo de los estudiantes y al fortalecimiento de procesos autónomos de conocimiento de la segunda lengua.

En cuanto al modelo aditivo los juegos que pueden ser empleados en el aula; permiten el desarrollo de tareas estratégicas que afianzan en los estudiantes hacer un uso contextual de la lengua inglesa. Por lo cual el modelo utilizado se complementa entre el tiempo virtual que procede del uso del ambiente virtual gamificado y el tiempo presencial con el maestro, esto complementa de manera adecuada para su utilización en la enseñanza del inglés un método B learning. De esta manera surge la habilidad de expresarse de forma natural en el instante en el que los estudiantes deben comunicarse para lograr la realización de los objetivos propuestos por las docentes.

Así mismo se encontró que los principales factores para la efectividad del aprendizaje de una segunda lengua son la motivación y el grado de concentración, en la medida que el sistema de gamificación propende por el desarrollo de estas dos facultades facilita que incluso estudiantes

con capacidades diferenciales a su vez, participen de la clase, siendo este un elemento importante para la inclusión. El modelo ADDIE, de diseño instruccional, también permite a los docentes conocer los perfiles de los estudiantes y ajustar las metodologías empleadas, permitiendo la influencia positiva del entorno.

- En cuanto a la discusión de lo encontrado con otros estudios, se encuentra que el análisis de las metodologías innovadoras para la enseñanza de una segunda lengua en un contexto de enseñanza aditivo, se hace necesario hallar elementos de paridad, por ende, hay que fomentar las competencias comunicativas desde la inclusión de elementos teóricos, conceptuales, pero también culturales. Esto tiene mayor relevancia si se tiene en cuenta que sobre los componentes aditivos y sustractivos adquiere mayor relevancia frente al modelo aditivo que ejercen los estudiantes:

- Desarrollar habilidades cognitivas a partir de aprendizajes significativos. Siendo esencial el reconocimiento del contexto socio, cultural y etario para el diseño del ambiente virtual de aprendizaje y su gamificación. Uno de los aspectos que igual mantiene vigencia en la actualidad, en relación a la función de la educación y las metodologías o estrategias didácticas que deberían aplicarse, es el aprendizaje significativo.

- El conocimiento suele ser más perdurable y práctico. En la medida que permite comparar situaciones y solucionarlas de manera procesual, incluyendo procesos experienciales y utilizando las habilidades metacognitivas.

- La gamificación de la enseñanza del idioma inglés permite fomentar las habilidades socioemocionales y la buena convivencia. En la medida que el juego como factor de socialización permite comprender de manera vivencial las normas sociales y la ética como fundamento del aprendizaje

- Permite la continuidad de los conocimientos previos, en la medida que la experiencia significativa

queda grabada en la memoria de trabajo y puede ser traída en diferentes situaciones cotidianas.

- Así mismo tanto en los antecedentes de la investigación como en el desarrollo del trabajo se considera que el concepto que se mantiene como hilo conductor de los procesos educativos; es el de gamificación. Por ende, ha de considerarse necesario implementar tanto el modelo Addie como el sistema gamificado, desde una perspectiva b learning no sólo en los grados segundo, sino en toda la institución y

## CONCLUSIONES

De forma general, se puede concluir que los ambientes virtuales de aprendizaje fortalecen el desarrollo de nuevas habilidades tanto metacognitivas, cognitivas y procedimentales. En este sentido una mejor estructuración didáctica de la gamificación en las clases de inglés, desde los AVA y la utilización de modelos B learning permiten el uso del vocabulario de manera contextual y no transcriptiva. Así mismo, fomentan la autonomía y el desarrollo de procesos de trabajo colaborativo incipientes en los grupos de niños de segundo grado.

Otro elemento esencial es que debido a la implementación de cambios estructurales a los que lleva el modelo ADDIE en las didácticas se considera que debe establecerse no solo un tipo y variedad de juegos donde se combinen los recursos digitales con otros en el ambiente del aula y el entorno escolar. Ha de considerarse como necesario el desarrollo de procesos de gamificación enfocados a la investigación y al desarrollo de competencias para la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la adaptabilidad a situaciones desde el componente colaborativo de los juegos y la creación del sistema motivacional.

Concluyendo, la implementación del sistema de gamificación en el ambiente virtual de aprendizaje en el Colegio Santo Tomas de Aquino es una de las estrategias didácticas más importantes, para incluir desde el paradigma del aprendizaje significativo y desde el modelo de bilingüismo aditivo que permite la paridad conceptual entre el aprendizaje de la lengua materna y la segunda lengua. Además, propicia la adquisición de vocabulario y mejora de las competencias comunicativas.

El uso extendido de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como el software Genially y la herramienta Lumi ha provocado que los niños desarrollen competencias computacionales efectivas, llevándolos también a un verdadero alfabetismo digital más allá de las redes sociales, la visualización de la experiencia gamificada digital propicias ventajas en espacio escolar, como el desarrollo de habilidades para la selección de información, revisión de fuentes, clasificación de conceptos propiciando la motivación y práctica sistemática del idioma inglés.

### Bibliografía

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós. [ Links ]  
Beníte, V., & Gissella, E. (2021). *La gamificación como*

dar a conocer el modelo de trabajo como innovador a otras instituciones. En el caso específico de Colombia, la enseñanza del inglés se encuentra extendida a nivel nacional, tanto a nivel de educación básica como bachillerato. Sin embargo, se debe considerar que, desde una metodología activa como la gamificación, puede servir de base para encontrar nuevas redes de conocimiento aumentando no solo el nivel de desempeño en el área, sino también en otras materias.

*estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación)*. <https://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/123456789/2375/1/VERA%20BEN%c3%8dTEZ%20ERIKA%20GISSELLA.pdf>  
Biava, M. L. & Segura, A. L. (2010). *¿Por qué es importante saber el idioma inglés? Disponible en: <http://www.cepjuanxxiii.edu.ar/wp-content/uploads/2010/07/Por-que-es-importante-saber-inglés.pdf>*

Bruzual, Raquel. (2007). *Fundamentos teóricos y metodológicos para la enseñanza de la lengua materna (L1) y segundas lenguas (L2) en contextos bilingües*. Argos, 24(46), 46-65. Recuperado en 03 de marzo de 2023, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0254-16372007000100006&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-16372007000100006&lng=es&tlng=es).

Jordán, M., Pachón G, L., Blanco, M., & Achiong, A. (2011). *Elementos a tener en cuenta para realizar un diseño de intervención educativa*. *Revista Médica Electrónica*, 33(4) Recuperado en 03 de marzo de 2023, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18242011000400017&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242011000400017&lng=es&tlng=es).

Morales González, Berenice. (2022). *Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente*. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 80-95. Epub 14 de septiembre de 2022. <https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>

Pérez Cuaces, L. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia*. *Mendive. Revista de Educación*, 20(3), 867-877. Epub 02 de septiembre de 2022. Recuperado en 03 de marzo de 2023, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es).

Vergara-Pareja, C, Nielsen, B., Jaddy, B., & Niño, J. (2021). *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia*. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. Epub 17 de marzo de 2022. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>

Touriñán, J. (2019). *Intervención educativa, intervención pedagógica y educación: la mirada pedagógica*. Imprensa da Universidade de Coimbra. *Revista Portuguesa de Pedagogia*. URI: <http://hdl.handle.net/10316.2/5325>