

Procedimiento para mejorar el aprendizaje del vocabulario básico de inglés con el uso de la gamificación en estudiantes de sexto grado de primaria

Guillermina Kelly

Maestría en tecnología educativa. Universidad Central del Este. San Pedro de Macorís, República Dominicana.

1me2023-1333@uce.edu.do

Recibido: 12 dic. 2024 Aceptado: 2 feb. 2025

RESUMEN:

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar un procedimiento para mejorar el vocabulario básico de la asignatura de inglés en sexto grado de primaria. Este procedimiento surgió de la necesidad de abordar las limitaciones examinadas en los métodos tradicionales de enseñanza del inglés y utilizar la tecnología y sus herramientas para potenciar el aprendizaje en esta área del conocimiento. El procedimiento abarcó un conjunto de actividades detalladas que conformaron recursos tecnológicos innovadores para fortalecer el vocabulario básico del inglés. El procedimiento elaborado favoreció el aprendizaje del inglés, mediante el empleo de actividades de gamificación. Ello contribuyó al incremento de la motivación de los estudiantes. La aplicación parcial de la propuesta, en el desarrollo de las actividades y evaluaciones realizadas, se puso de manifiesto la mejora notable del vocabulario básico del inglés de los estudiantes. El procedimiento diseñado fue valorado satisfactoriamente por los expertos.

PALABRAS CLAVE: Procedimiento; Gamificación, Inglés; Aprendizaje

ABSTRACT

Procedure to Improve Basic English Vocabulary Learning through the Use of Gamification in Sixth Grade Primary Students. The present research aimed to design a procedure to improve the basic vocabulary of the English subject in sixth grade primary education. This procedure arose from the need to address the limitations examined in traditional methods of teaching English and to utilize technology and its tools to enhance learning in this area of knowledge. The procedure encompassed a set of detailed activities that constituted innovative technological resources to strengthen basic English vocabulary. The developed procedure favored English learning through the use of gamification activities, which contributed to an increase in student motivation. The partial application of the proposal, during the development of activities and assessments carried out, demonstrated a notable improvement in the basic English vocabulary of the students. The designed procedure was satisfactorily evaluated by experts.

KEYWORDS: Procedure; Gamification; English; Learning

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niveles primarios ha adquirido relevancia en la educación contemporánea, particularmente con el auge de herramientas tecnológicas que permiten innovar las estrategias pedagógicas. Entre estas herramientas, los juegos gamificados han ganado popularidad por su capacidad de motivar a los estudiantes y facilitar la adquisición de vocabulario a través de dinámicas interactivas y colaborativas (Díaz et al., 2020). Además, mantener a los estudiantes enganchados en el contenido, es necesario fomentar la motivación en el aula de clases. Como así, Cabero y Valencia (2021), afirman “Que mantener a los estudiantes motivados y comprometidos es un desafío para los educadores, la investigación en este campo es una solución, para dar a conocer y mejorar las prácticas y mantener un alto nivel de participación; así como también facilitar la comunicación entre pares, lo cual permite estrategias oportunas y pertinentes para los docentes” (p. 6).

El Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD); afirma en su currículo educativo en la adecuación curricular, referente al aprendizaje de las lenguas extranjeras, y su aplicación en el proceso de enseñanza y de aprendizaje el enfoque debe ser comunicativo y funcional (MINERD 2021, p. 199). El enfoque esencial de este estudio es, buscar la forma de mejorar el vocabulario básico del idioma inglés de los estudiantes de sexto grado de primaria; que aumente su rendimiento académico en área y sean

promovidos al nivel secundario de forma satisfactoria. Con la intención de potenciar la calidad de la educación en el país. El Ministerio de Educación ha creado un plan de lucha para cerrar la brecha digital, y de ese modo fomentar de manera nacional el uso de la tecnología en todos los rincones de la nación. El programa llamado República Digital, equipó a todas las escuelas públicas del país con dispositivos que incluían herramientas tecnológicas, Internet y tabletas y computadoras a maestros, estudiantes y personal administrativo. Con el objetivo de fortalecer la comunicación, basado en las innovaciones actuales.

Este estudio se centra en analizar el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de sexto grado de la Escuela Primaria Ingenio Angelina. La investigación responde a la necesidad de identificar estrategias que permitan mejorar la enseñanza del inglés, un área crucial en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. La gamificación en la enseñanza se refiere a la incorporación de elementos y mecánicas de juegos en entornos no lúdicos, como el educativo, con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Diversos estudios han demostrado que los juegos educativos contribuyen significativamente a la mejora de habilidades cognitivas, como la memorización y la resolución de problemas, y son particularmente útiles en el aprendizaje de lenguas extranjeras (Zhao & Mei, 2016). El uso de tecnologías y plataformas digitales para la enseñanza del inglés, especialmente en la adquisición de vocabulario, ha sido ampliamente explorado en investigaciones recientes (Rahimi & Katal, 2013). Este estudio se enmarca en el contexto de la gamificación aplicada a la educación primaria, donde los juegos educativos pueden ofrecer una alternativa eficaz a los métodos tradicionales de enseñanza.

Metodología El presente estudio se enmarcó en un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del problema. Se llevó a cabo una investigación descriptiva y exploratoria, con un diseño no experimental y transversal, ya que los datos fueron recolectados en un solo momento. **Población y muestra** La investigación se realizó en la Escuela Primaria Ingenio Angelina con estudiantes de sexto grado durante el periodo 2023-2024. La población de estudio estuvo compuesta por 48 estudiantes, 6 docentes y 3 directivos. Dado el tamaño de la población, se trabajó con una muestra equivalente al 100% de los sujetos involucrados.

RESULTADOS

1. ¿Utilizas juegos educativos en inglés como parte de tu enseñanza?
9 respuestas

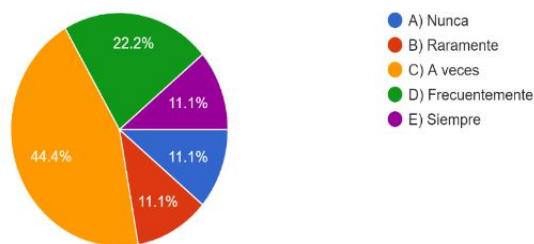


Figura 1. Aplicación de juegos educativos en el proceso pedagógico

En la gráfica se evidencia que 44% de los docentes afirmaron utilizar a veces los juegos educativos, mientras el 22% lo utiliza siempre para mejorar el vocabulario de inglés en los estudiantes. Los resultados de este gráfico denotan la integración de forma paulatina de la tecnología en las aulas de clase. Se da un paso positivo ante esta propuesta innovadora. Sin embargo, el 11% utiliza la tecnología, demuestra que, los docentes han cambiado paso a paso la manera tradicional de enseñar un contenido.

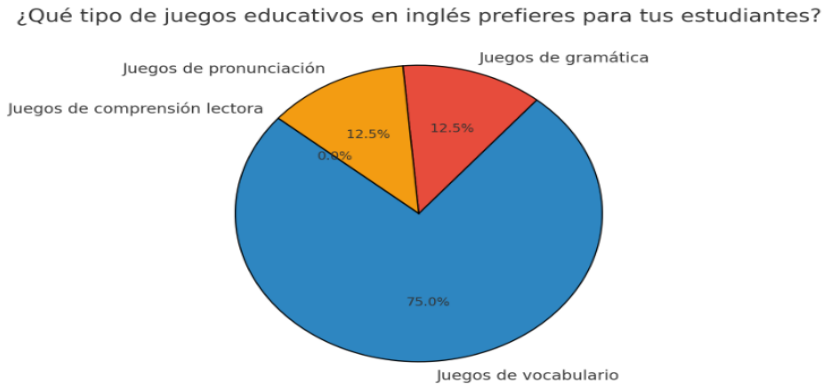


Figura 2. Cuáles son los tipos de juegos educativos que prefieren los estudiantes

En este gráfico se evidencia que el 75% de los docentes considera que los juegos de vocabulario son más efectivos para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. La fusión de la tecnología y la clase tradicional, con el uso de recursos educativos se demuestra en el resultado de este gráfico. La efectividad. Este porcentaje favorece a la investigación. Ya que, el juego de nuevas palabras tiene buena aceptación por parte de los estudiantes y docentes. Es en realidad lo que se busca su mejora en el área de inglés.

3. ¿Crees que los juegos educativos en inglés mejoran la participación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje?

9 respuestas

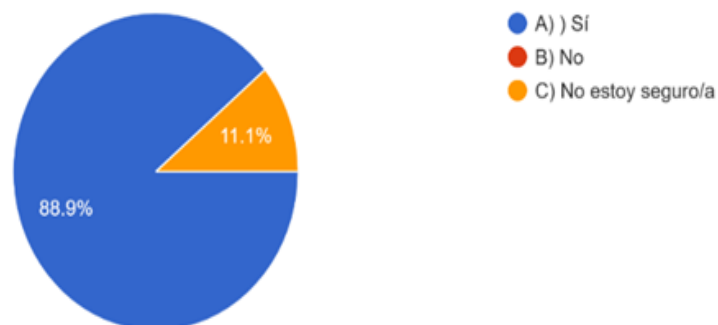


Figura 3. Los juegos educativos para mejorar la participación y la búsqueda de interés de los estudiantes, para mejorar su aprendizaje

Los resultados de este gráfico demuestran una de las bases para esta investigación enfocada en la búsqueda motivacional hacia el aprendizaje de los estudiantes de inglés de sexto grado de primaria. Dado que, los docentes incluyen en sus planes de clases estrategias para motivar el interés de los estudiantes. Lo que lo hace atractivo estos datos arrojados en este gráfico a este trabajo.

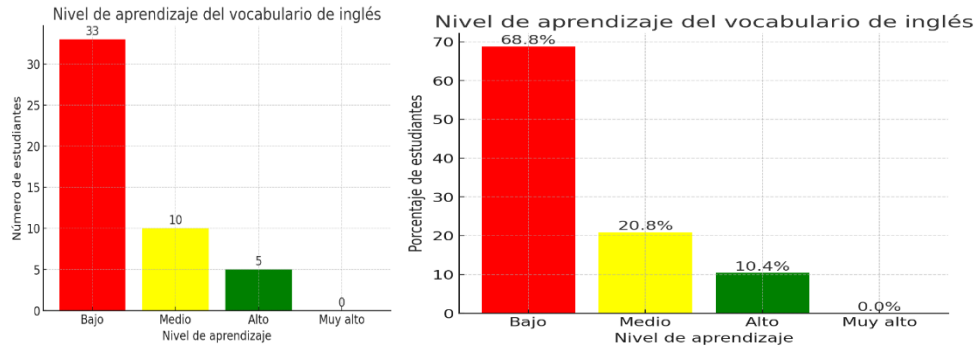


Figura .4 Nivel de aprendizaje del vocabulario de inglés (Diagnóstico).

Importante resultado arrojado en este gráfico, para el curso de este trabajo. El 68% de los estudiantes afirman que su nivel de aprendizaje de nuevas palabras es bajo. Evidencia la necesidad de una solución a esta problemática.

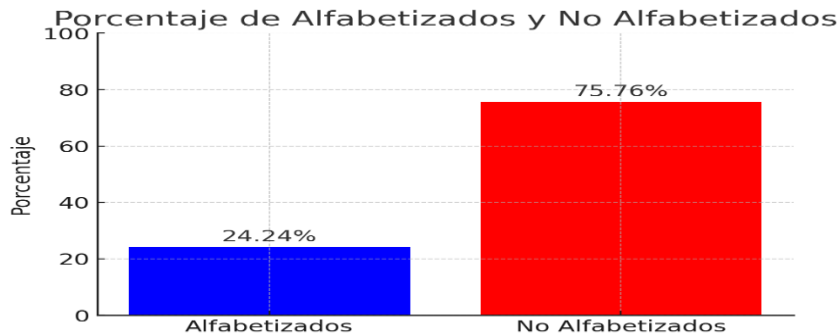


Figura 5. Estudiantes con dificultad en la lectoescritura. Alfabetizados y no alfabetizados).

EL resultado de este grafico demuestra la necesidad de un plan emergente, relacionado a la forma de potenciar los aprendizajes de los estudiantes. Amerita una mejora de nuevas palabras. Pues, el 75.76% de los estudiantes evidencia tener dificultad en la lectoescritura. Resultado importante para poner en ejecución una propuesta acorde a la mejora de esta problemática.

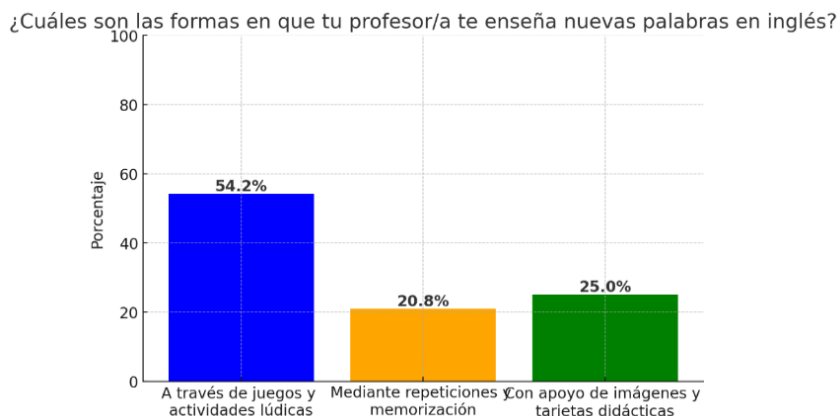


Figura 6. Mediante qué tipo de actividades los profesores enseñan nuevas palabras en inglés

Se considera de gran relevancia el resultado de este gráfico. Los datos arrojados, se van a utilizar en consideración, ya que 54.2% afirman recibir enseñanza por parte de sus maestros con juegos y actividades

que motiven al juego. Este punto neural, es la clave para esta propuesta de mejora. Basados en esta información se ha de tomar en cuenta el juego, como agente motivador. Arrojado en este diagnóstico.



Figura 7. Ayuda de los estudiantes

El gráfico muestra que solo el 42% de los estudiantes reciben ayuda en casa en sus labores académicas. Dado el hecho que en primaria la mayoría de las asignaciones son para ser realizadas en el hogar. Se detalla con claridad en este gráfico, el nivel de deficiencia con la que cuentan los estudiantes, en su proceso formativo. Carecen de mucha ayuda en las labores académicas en el hogar. Mientras el 58 de ellos carecen de supervisión en las asignaciones académicas para el hogar. Es un dato importante para la realización de la propuesta de solución a esta deficiencia antes mencionada.

IMPACTO DE UN PROCEDIMIENTO GAMIFICADO, EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA.

. Aplicación de la Propuesta y Resultados Obtenidos

A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos tras la implementación de la propuesta en la muestra objeto de estudio. Se destacan los hallazgos más relevantes en relación con los objetivos planteados, incluyendo un resumen de los datos cuantitativos y cualitativos recopilados, así como los avances observados en los participantes.

Para respaldar estos resultados, se incluyen evidencias visuales que ilustran de manera clara los efectos de la propuesta. Dentro de estas evidencias se encuentran:

- Imágenes capturadas durante la aplicación del procedimiento con los estudiantes.
- Registros de la socialización con el equipo directivo del centro educativo.
- Fotografías que muestran a los participantes en pleno desarrollo del procedimiento, utilizando los dispositivos tecnológicos correspondientes.

Durante la implementación del procedimiento, se mantuvo una supervisión constante con el propósito de evaluar su impacto y explorar la posibilidad de integrarlo en otras áreas del conocimiento. Además, el departamento de psicología realizó un seguimiento continuo para observar el comportamiento de los participantes y analizar sus reacciones, con especial atención en su nivel de interés y motivación hacia el aprendizaje. Este monitoreo permitió identificar la influencia positiva del procedimiento en la calidad educativa.

Por su parte, la coordinadora del segundo ciclo de primaria supervisó la ejecución del procedimiento con la intención de darle continuidad en el futuro y consolidar su implementación. Dado que la aplicación inicial tuvo una duración de dos semanas, se consideró necesario extender el tiempo de ejecución para

abarcar todas las actividades incluidas en las herramientas utilizadas y garantizar un aprovechamiento óptimo de los recursos disponibles.

En cuanto a la recepción por parte de los estudiantes, la respuesta fue altamente positiva. Mostraron entusiasmo por las diversas herramientas tecnológicas empleadas en el procedimiento gamificado, destacando especialmente el uso de la aplicación **Duolingo**, una plataforma ampliamente reconocida entre los jóvenes que desean aprender un nuevo idioma de manera interactiva y dinámica. Con el apoyo de dispositivos electrónicos como tabletas y teléfonos móviles, los estudiantes pudieron participar activamente en distintas actividades, fortaleciendo así su proceso de aprendizaje del inglés.

➤ **Resultados de la Aplicación del Procedimiento Gamificado**

Indicador	Cantidad de Estudiantes	Porcentaje (%)
Satisfacción general	46	96%
Interés en la metodología	45	94%
Aprendizaje de vocabulario	44	92%
Motivación durante el proceso	47	98%
Uso efectivo de herramientas tecnológicas	43	90%

Tabla 1. Estudiantes respuesta de los estudiantes donde el procedimiento fue aplicado

➤ **Reacciones de los Directivos ante el Procedimiento Gamificado**

Cargo	Satisfacción	Interés en la Implementación	Impacto en el Aprendizaje del Vocabulario	Aprobación Total
Directora	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado
Coordinador	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado
Psicóloga	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado
Docente	Satisfacción	Interés en la Implementación	Impacto en el Aprendizaje del Vocabulario	Aprobación Total
Docente 1	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado

Cargo	Satisfacción	Interés en la Implementación	Impacto en el Aprendizaje del Vocabulario	Aprobación Total
Docente 2	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado
Docente 3	100% ✓	100% ✓	100% ✓	✓ Aprobado
Docente 4	96% ✓	96% ✓	96% ✓	✓ Aprobado
Docente 5	95% ✓	95% ✓	95% ✓	✓ Aprobado
Docente 6	95% ✓	95% ✓	95% ✓	✓ Aprobado

Tabla 2: Refleja la total aceptación y respaldo de los directivos hacia el procedimiento gamificado.

DISCUSIÓN

A modo de resumen a continuación el porcentaje de los resultados de acuerdo con la implementación del procedimiento en la Escuela Primaria Ingenio Angelina. En la búsqueda de mejora del aprendizaje del vocabulario básico de inglés con el uso de la gamificación en estudiantes de sexto grado de primaria.

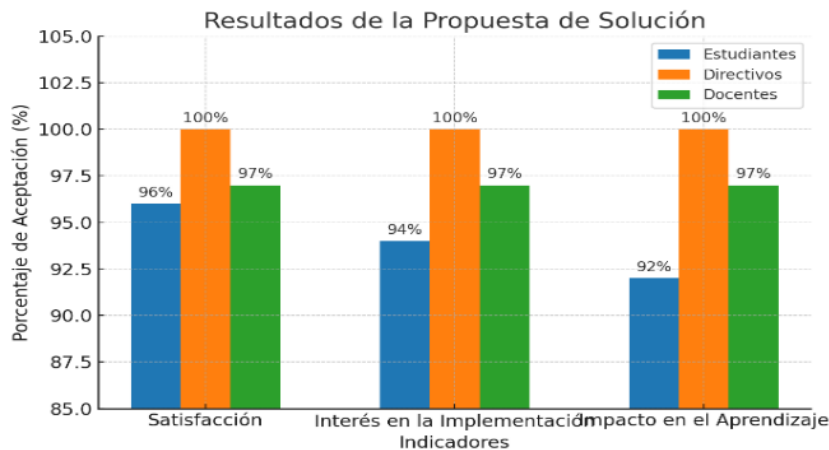


Figura 8. Estudiantes ante la implementación del procedimiento

La implementación del procedimiento gamificado evidenció un alto nivel de aceptación entre los estudiantes, reflejando una satisfacción general del 96%. Esto sugiere que la estrategia utilizada no solo cumplió con las expectativas, sino que también generó un entorno de aprendizaje atractivo y dinámico. Asimismo, el 94% de los estudiantes mostró interés en la metodología aplicada, lo que indica que el uso de elementos lúdicos en la enseñanza del inglés captó su atención y favoreció su participación en las actividades propuestas. En términos de aprendizaje del vocabulario, el 92% de los estudiantes reportó mejoras significativas, demostrar que el procedimiento contribuyó a la adquisición de nuevas palabras en inglés. Este resultado confirma la efectividad de la gamificación como una herramienta innovadora en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Además, la motivación durante el proceso alcanzó un 98%, lo que refuerza la idea de que los juegos y recursos interactivos fomentan un mayor compromiso con la asignatura y reducen la percepción de dificultad en el aprendizaje de un nuevo idioma. Por último, el 90% de los estudiantes consideró que el uso de herramientas tecnológicas fue efectivo en su proceso de aprendizaje. Esto resalta la importancia de integrar plataformas digitales en la enseñanza, ya que facilitan

el acceso a contenidos y permiten desarrollar actividades de manera interactiva. En general, los resultados obtenidos respaldan la implementación del procedimiento gamificado como una estrategia viable para mejorar el aprendizaje del inglés en el nivel primario, promoviendo tanto el interés como la motivación en los estudiantes.

Tabla 2. Aceptación y respaldo del procedimiento por parte de los directivos.

Los resultados reflejan un respaldo total por parte de los directivos hacia la implementación del procedimiento gamificado. La directora, el coordinador y la psicóloga manifestaron un 100% de satisfacción con la propuesta, lo que indica que la estrategia aplicada cumplió con las expectativas institucionales y demostró ser una alternativa efectiva para la enseñanza del inglés. La unanimidad en la aprobación refuerza la idea de que este tipo de metodologías innovadoras pueden mejorar significativamente el proceso educativo. De igual manera, el interés en la implementación alcanzó el 100% en los tres directivos, lo que demuestra un alto nivel de compromiso por parte de la administración escolar en la adopción de estrategias que potencien el aprendizaje. Esto sugiere que la gamificación no solo es vista como un recurso complementario, sino como una herramienta fundamental para dinamizar la enseñanza y mejorar el rendimiento estudiantil. En cuanto al impacto en el aprendizaje del vocabulario, el 100% de aprobación indica que los directivos reconocen la efectividad del procedimiento para fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes. Su respaldo total resalta la importancia de seguir con la promoción de este tipo de iniciativas dentro de la institución, asegurar que se mantenga su aplicación y se continúe con la innovación en los métodos pedagógicos utilizados.

Tabla.3. Reacciones de los Docentes ante la Aplicación de la Propuesta de Solución

Basado en los resultados se evidencian un alto nivel de aceptación y satisfacción por parte del cuerpo docente con respecto a la implementación del procedimiento gamificado. Tres de los docentes expresaron una aprobación del 100% en todos los indicadores evaluados, lo que confirma la efectividad de la estrategia en la enseñanza del vocabulario en inglés. Esta unanimidad refuerza la importancia de la gamificación como un recurso didáctico beneficia a los estudiantes, además, facilita la labor pedagógica, brindando herramientas innovadoras y dinámicas en el aula.

Por otro lado, los docentes restantes manifestaron niveles de satisfacción e interés ligeramente menores, con porcentajes de 96% y 95%, lo que sigue indicando una valoración altamente positiva. Estas cifras sugieren que, aunque la mayoría de los docentes consideran la gamificación una estrategia efectiva, algunos pueden haber encontrado ciertos desafíos en su implementación, ya sea por el tiempo de adaptación a la metodología o la necesidad de mayor capacitación en herramientas tecnológicas. No obstante, el consenso general es que esta propuesta es favorable y aporta mejoras significativas en el aprendizaje del idioma.

En general, la aprobación total por parte del equipo docente demuestra que la gamificación es una alternativa viable para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. El respaldo casi unánime indica que los educadores reconocen los beneficios de esta metodología y están dispuestos a continuar utilizándola. Sin embargo, estos resultados también sugieren la necesidad de un seguimiento continuo y espacios de formación para garantizar que todos los docentes puedan aprovechar al máximo los recursos tecnológicos disponibles y mejorar aún más la calidad educativa.

CONCLUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos en la implementación del procedimiento gamificado reflejan un alto nivel de aceptación y efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés. La satisfacción general de los estudiantes alcanzó un 96%, mientras que el interés en la metodología fue del 94%, lo que evidencia el impacto positivo de la propuesta en la motivación y participación del alumnado. Asimismo, los directivos aprobaron en su totalidad el procedimiento, reconociendo su efectividad y el impacto en el aprendizaje del vocabulario. En cuanto a los docentes, la mayoría expresó una aprobación del 100%, mientras que algunos mostraron niveles ligeramente menores de aceptación (96% y 95%), lo que indica que aún pueden realizarse mejoras para optimizar la implementación del método en el aula. Estos hallazgos demuestran que la gamificación es una estrategia pedagógica

innovadora que potencia el aprendizaje, incrementa la motivación y fortalece el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza del idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Cabero, J., & Valencia, S. (2021). Reflexionando sobre la investigación educativa en TIC. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(SPE1), 7-11. <https://doi.org/xxxx> (electrónico).
2. Cabero, J., & Martínez, A. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y la formación inicial de los docentes: Modelos y competencias digitales. *Curriculum Formación Profesional*. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/89544/2019_CURRIC_FORM_PROF.pdf. Céspedes Amparo, E. (2023). La gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés, una mirada desde plataformas digitales. *Congreso Internacional Ideice*, 13, 33-40. <https://doi.org/10.47554/cii.vol13.2022.pp33-40>.
3. Díaz, P., González, M., & Pérez, J. (2020). Gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras: Un estudio de caso en educación primaria. *Revista de Educación Innovadora*, 25(3), 30-45.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/xxxx>.
5. Ley General de Educación 66-97. (2023). https://www.oas.org/juridico/spanish/mesicic2_reptom_sc_anexo_7_sp.pdf. MINERD. (2021). Orden Departamental: Aprendizaje del idioma inglés para todos los centros educativos. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/media/ordenes/orden-departamental-no-11-2021pdfG3jN.pdf>.
6. Rahimi, M., & Katal, M. (2013). The role of metacognitive listening strategies awareness and podcast-use readiness in using podcasting for learning English as a foreign language. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1153-1161. <https://doi.org/xxxx>.