

Gamificación educativa no digital como herramienta para el aprendizaje de la lengua extranjera (Alemán)

Castillo González, Lizeth

2023-06

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5762>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



**GAMIFICACIÓN EDUCATIVA NO DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA EL
APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA (ALEMÁN)**

Lizeth Castillo González

Preparatoria Ibero Puebla

Primavera 2023

Resumen

Este trabajo presenta observaciones en la clase de alemán sobre la gamificación educativa no digital como estrategia para la adquisición de vocabulario, incrementar la participación y la motivación en clase. La gamificación se implementó a los 31 alumnos de la materia de alemán. Las observaciones se realizaron en los dos primeros parciales del semestre actual y de acuerdo a ellas, se concluye que la gamificación es una herramienta positiva que no solo ayuda a mejorar en los estudiantes aspectos importantes como la socialización, la participación y el ambiente dentro del aula, sino también al docente en una mejor enseñanza de la lengua extranjera. Por último, el presente escrito se encuentra dentro de la modalidad del ensayo y la temática a la que pertenece es educación por competencias.

Palabras clave: *Gamificación, aprendizaje, enseñanza, motivación, participación.*

El lenguaje es una parte importante de la comunicación entre individuos de todos los niveles sociales. Esta importancia no se limita solo a la comunicación oral, sino también abarca otros tipos de comunicación como la escrita. Diedrich & Valério argumentan que “El lenguaje permite a las personas interactuar con el entorno en que viven; al expresarse de forma oral o escrita, se hace posible la inclusión de las personas en la sociedad” (citado en Calebe, Montaner y Monteiro 2021, p. 245)

En el caso de los estudiantes de nivel media superior el lenguaje permite la interacción con sus semejantes lo que los faculta a expresar sus propias ideas ya que esta sigue siendo una etapa de desarrollo personal y definirá como van a desarrollarse en la edad adulta. Diedrich & Valério también mencionan que “...el lenguaje tiene una función social, como un recurso capaz de cambiar paradigmas y formar opiniones, lo que lo hace el ingrediente de interacción entre las personas” (citado en Calebe et al. 2021, pp. 245 - 246)

Los alumnos de la preparatoria Ibero plantel Puebla egresan con un nivel competitivo de las habilidades no solo de la lengua materna (español) sino también del idioma inglés y, con las bases del idioma alemán. En este sentido, es de suma importancia la enseñanza efectiva de la lengua extranjera lo que les brindará las herramientas necesarias para enfrentar el mundo laboral y universitario en el que el dominio de uno o más idiomas extranjeros es

vital. Calebe et al. defienden que “Dada su función social, se comprende la necesidad de una efectiva enseñanza de lengua extranjera, ya que esto permitirá la inserción del individuo en un mundo cada vez más globalizado” (2022, p.246)

Es bien sabido que los estudiantes nacieron con la tecnología al alcance de sus manos lo que nos obliga como docentes a actualizar las formas de enseñar y adaptarlas a las necesidades de los llamados *nativos digitales*. Una de las herramientas más utilizadas actualmente y que sigue estando cada vez más en tendencia es la llamada gamificación digital, pero ¿qué pasa si esta herramienta se emplea en el aula sin lo digital? Este trabajo presenta experiencias en el aula utilizando la gamificación no digital en la clase de alemán en todos los semestres ya que según Vianna et al., la gamificación...se refiere al uso de juegos en otros contextos además del entretenimiento.” (citado en Calebe et al. 2021, p. 248)

¿Qué es el juego?

El juego no es algo nuevo en la sociedad. Se ha utilizado el juego como entretenimiento desde principios de la existencia y como canal para la interacción social. Hay evidencia de la utilización del juego en diferentes culturas y épocas. Rogers dice que el juego “... consiste en una actividad que tiene al menos un jugador, tiene reglas y tiene condiciones para la victoria” (citado en Calebe et al. 2021, p. 248)

Existen muchos y diversos tipos de juego, pero al final todos tienen el fin común de entretener, lo que significa que hay un tiempo de disfrute mientras se realiza esta actividad. Así mismo, el término gamificación proviene de la palabra en inglés *game* que en español se traduce como “juego” y que poco a poco va tomando auge en el área de enseñanza de lenguas extranjeras. Así, la gamificación según Seaborn y Fels (2015) es el “Uso intencionado de elementos de juego para lograr una experiencia jugable en tareas y contextos no lúdicos” (citado en Briseño, 2022, p. 15)

Lo que sí es relativamente novedoso es el uso del juego o de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje puntualmente de una lengua extranjera porque es un método que se aparta de la clase tradicional en la que el docente es el centro de todo el conocimiento y que resulta aburrida y tediosa para los alumnos que, en primer lugar, tienen que aguantar una o dos horas de clase y, en segundo lugar, tienen periodos cada vez más cortos de atención. Para Briseño “Esta estrategia resulta novedosa ya que hace uso del pensamiento, los atributos y la

mecánica del juego en contextos ajenos al juego para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas” (2022, p.12)

Al ver al aprendizaje como algo entretenido se producen múltiples oportunidades de internalizar ese aprendizaje y convertirlo en conocimiento. Es por esto que la gamificación se ha convertido en un aliado para los docentes y sus métodos de enseñanza. Así lo expresa Minerva manifestando que “La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento...” (2022, p. 290)

El juego en la enseñanza de lenguas

Como se ha mencionado anteriormente, el juego como herramienta para el aprendizaje es utilizado en varias áreas del conocimiento sin importar el grado de estudio o la edad; en este sentido y hablando de las lenguas extranjeras, permite que la lengua extranjera sea vista desde una perspectiva divertida y no solo como una lista de reglas gramaticales. Briseño también dice que “En primer lugar, la gamificación hace que el aprendizaje... de una lengua sea divertido e interactivo, indistintamente de la audiencia, el tema que se estudia o el nivel escolar, la gamificación permite la creación de un contexto de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido.” (2022, p.12)

Por otro lado, al ser vista como una estrategia de aprendizaje, la gamificación es de gran utilidad para lograr que los estudiantes tengan más apertura a los temas vistos en clase y que realmente enfoquen la atención a estos. Briseño sugiere que ...”la gamificación mejora la experiencia de aprendizaje en lenguas extranjeras ya que esta estrategia despierta en el aprendiz un compromiso hacia el contenido que aprende...” (2022, p.13)

Además, hay que recordar que los eventos de gamificación deben planearse y prepararse tomando en cuenta el contenido de los temas que se estarán revisando en la sesión para que tengan un propósito y sea de apoyo y un motivador tanto para el docente como para el alumnado. Kapp et al. manifiestan que “la estructura de los eventos de gamificación o “eventos interactivos de aprendizaje” (p. 2) deben ser enfocados al contenido de las unidades de aprendizaje sin perder las experiencias que generan los juegos” (citado en Reyes-Cabrera, 2022, p. 26). También Chaves dice que “Estos elementos y técnicas propias de los juegos se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación

intrínseca para aprender” (2019, p. 423). Es decir, en muchas ocasiones los aprendientes, de alguna manera, son obligados a aprender cierta lengua extranjera y ven esta actividad como una obligación y no como un gusto por lo que la voluntad, la motivación, la curiosidad son escasas o nulas; por lo que la gamificación juega un papel importante “...para desarrollar una clase verdaderamente significativa en la que el aprendizaje no sea visto como un proceso tedioso e inanimado sino interactivo y lleno de vida” (Briseño, 2022, p.12)

Observaciones en la clase de alemán

En la preparatoria Ibero Puebla la clase de alemán se imparte a aquellos alumnos que han demostrado tener un nivel alto del idioma inglés o incluso una certificación que avala tal nivel, por lo que decidieron aprender alemán. Esto podría verse como una ventaja y así lo expresa la maestra Marion Hetzel al decir que "Si una persona hispano hablante ya sabe hablar inglés, por ejemplo, seguramente va a tener menos dificultades, porque este idioma y el alemán son tan parecidos..." (García, 2016, párr. 6). Sin embargo, el panorama es muy diferente ya que existen algunos factores como la traducción de la lengua materna o de la segunda lengua hacia la nueva lengua que se aprende, la impaciencia por tener el mismo nivel que en el idioma inglés en poco tiempo y la complejidad de la gramática de la lengua alemana lo que lleva a la desmotivación y al conformismo porque al hablar el idioma más hablado del mundo los estudiantes tienden a pensar que no necesitan nuevos conocimientos y ven las clases como algo tedioso y aburrido.

Al notar esta problemática se buscó alguna estrategia que permitiera cambiar este panorama de una manera positiva y después de consultar a los alumnos de todos los semestres de forma indirecta de cómo les gustaría que fuera la clase, se dedujo que se podrían incluir juegos interactivos como estrategia y herramienta en las actividades en el salón de clases porque “...la incorporación de la *gamificación* supone una forma de fomentar el trabajo en el aula conectando con los intereses de los niños y adolescentes (nativos digitales), además de reforzar la calidad del aprendizaje a través de la interacción social” (Diez, Bañeres y Serra, 2017, p.103)

La particularidad de incluir juegos en la clase de alemán es que no fueran digitales ya que también se ha notado que, aunque a los alumnos les gusta utilizar la tecnología, la implementación de juegos de mesa tradicionales les llama la atención ya que, en cierto modo,

les permite tomar un “descanso” de los aparatos digitales y de la tecnología que tienen demasiado arraigada al haber nacido con ella, lo que provoca que asimilen la información de otra manera. Prensky lo menciona cuando dice que “los nuevos__estudiantes han experimentado un cambio radical y los denomina como *Nativos Digitales*, los cuales piensan y procesan la información de manera diferente, lo que plantea un desfase generacional” Pag 2 (citado en Zepeda, Abascal y López, 2016, p. 315)

Es así que se crearon, se adaptaron y se buscaron juegos específicamente para la materia de alemán y se empezaron a utilizar en el actual semestre. Algunos de estos juegos se obtuvieron de sitios especializados en el idioma alemán, algunos juegos son: Quartett, Paare finden, MemoSpiel, Lesedomino, Wendekarten, Drillingspuzzle, Schwarzer Peter, Bilderlotto, etc.

Se ha notado una mejora considerable a comparación del semestre anterior en varios puntos. En primer lugar, en la motivación ya que los alumnos llegan a la clase más animados y preguntan si habrá algún juego. González declara que “...la motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por eso, la gamificación aparece como medio para conseguir cubrir esa necesidad” (2017, p.17)

En segundo lugar, la participación ha incrementado considerablemente durante las sesiones incluyendo a los alumnos más tímidos ya que “el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras estimula la participación activa de los estudiantes en su propio desarrollo de aprendizaje de dicha lengua, además de motivar constantemente al alumnado y promueve la perseverancia” (Chaves, 2019, p.429)

En tercer lugar, el aprendizaje es visto como algo divertido y no lo contrario. Gil-Quintana y Prieto lo expresan puntualmente al mencionar que “Los docentes se percatan de que el aprendizaje llega a ser un proceso menos consciente, y por tanto más productivo, ya que la sensación que experimentan los discentes es la de jugar, y no la de estudiar; ...” (2020, p.120)

Por último, la interacción entre los alumnos ha incrementado de manera positiva. Si bien la relación entre los estudiantes es cordial, hay separación de grupos, sobretodo en el grupo de segundo semestre, sin embargo, se puede ver que la interacción con estudiantes que

no pertenecen a su grupo de amigos es más frecuente y favorable y todo esto se ha logrado con la implementación de la gamificación tal como lo resumen Gil-Quintana y Prieto quienes mencionan "...que los profesores y alumnos señalan múltiples ventajas de la gamificación, entre las que destaca el aumento de la participación y la interacción en el aula, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas" (2020, p. 107)

Conclusiones

La enseñanza de lenguas extranjeras ha cambiado en los últimos tiempos y cada vez más se involucra a la tecnología para esta actividad. Sin embargo, no hay que olvidar que lo tradicional también puede ser una opción que brinde una perspectiva fresca y, por así decirlo, nueva para el aprendizaje.

De acuerdo a la experiencia que se ha tenido a partir de la implementación de la gamificación no digital o tradicional, se puede concluir que ha habido una respuesta positiva al llevar a cabo actividades gamificantes en las sesiones para reforzar los temas vistos, la motivación, la interacción social, el aprendizaje, etc.

Finalmente, es importante mencionar que tanto la gamificación digital como la tradicional son buenas y de gran utilidad dentro del aula, pero en el caso de la asignatura de alemán en la preparatoria Ibero Puebla, hay una ventaja muy marcada al incluir juegos de mesa tradicionales adaptados a los contenidos. No se debe pensar en excluir lo tradicional, más bien, se debe tener un balance con lo nuevo y tecnológico de acuerdo a los intereses de los estudiantes.

Bibliografía

- Briceño Núñez, C. E., (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1), 11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Calebe Zadi, I., Montanher, R. C., & Monteiro, A. M. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 243-262. <https://doi.org/10.21830/19006586.727>

- Cerdas Agüero, E., (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de Paz y Conflictos*, (6), 107-123.
- Díez Rioja, J. C., Bañeres Besora, D., & Serra Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85-105.
- García, L (2016). *Alemán, ¿más difícil para hispanohablantes?* Recuperado de <https://www.dw.com/es/alem%C3%A1n-m%C3%A1s-dif%C3%ADcil-para-hispanohablantes/a-19375604>
- García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2005). EL JUEGO MOTOR REGLADO COMO ESTIMULADOR DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 223-238.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, XLII (168), 107-123. <https://doi.org/10.14482/INDES.30.1.303.661>
- González, D (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. [Tesis de doctorado inédita]. Universidad de Burgos.
- MinervaTorres, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Reyes-Cabrera, W., (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 24-38. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Zepeda - Hernández, S., Abascal - Mena, R., & López - Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325.
- García, 2016, Alemán, ¿más difícil para hispanohablantes?
<https://www.dw.com/es/alem%C3%A1n-m%C3%A1s-dif%C3%ADcil-para-hispanohablantes/a-19375604>

