



ARTÍCULO DE REVISIÓN

El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés

The game as an educational resource for English language teaching

Lcda. Ivana Espinoza Estupiñan Msc.

Instituto Tecnológico Superior Luis Tello, Esmeraldas, Ecuador

ivespinoza@insluestello.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-3905-4684>

Ing. Jesús Heriberto Mendez Duran Mgr.

Instituto Superior Tecnológico Luis Tello, Esmeraldas, Ecuador

jhmendez@insluestello.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0474-9161>

Autor de Correspondencia: Jesús Heriberto Mendez Duran, jhmendez@insluestello.edu.ec.

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO (Para el editor)

Recibido: 13 mayo 2024 | **Aceptado:** 10 junio 2024 | **Publicado online:** 19 junio 2024

CITACION

Espinoza Estupiñan, I y Mendez Duran, J. (2024) El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés. *Revista Social Fronteriza*; 4(3): e312. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)312](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)312)



Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).





RESUMEN

La integración de las TIC ha facilitado el desarrollo de numerosas tareas y procesos, convirtiéndose así en un elemento indispensable en la sociedad actual. En educación, las TIC se manifestaron en metodologías de enseñanza innovadoras y alteraciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El currículo en inglés del Ministerio de Educación ecuatoriano (2016) describe la necesidad de preparar a los ecuatorianos para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado. La gamificación tiene un impacto significativo en la educación; La investigación sobre el uso de diferentes plataformas para aumentar el vocabulario y la motivación sigue creciendo, particularmente en América Latina. El objetivo general es analizar el juego como recurso educativo para la enseñanza de la lengua inglesa. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo y un método descriptivo porque queríamos conocer la realidad tal y como es. Fue bibliográfica porque era necesario contar con fuentes secundarias de alto impacto para desarrollar la investigación. Se concluyó que el uso de este método tiene un efecto significativo en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, donde el ambiente de aprendizaje hace que los estudiantes se sientan cómodos, el aprendizaje se vuelve divertido, aumenta el interés de los estudiantes por aprender, facilita la comprensión del material y reduce la ansiedad de los estudiantes.

Palabras claves: Enseñanza, Inglés, Juego, Recurso Educativo

ABSTRACT

The integration of ICT has facilitated the development of numerous tasks and processes, thus becoming an indispensable element in today's society. In education, ICTs manifested themselves in innovative teaching methodologies and alterations in the teaching-learning process. The Ecuadorian Ministry of Education's English curriculum (2016) describes the need to prepare Ecuadorians to face the challenges of a globalized world. Gamification significantly impacts education; research on using different platforms to increase vocabulary and motivation is still growing, particularly in Latin America. The general objective is to analyze the game as an educational resource for teaching the English language. The research was developed with a qualitative approach and descriptive method because we wanted to know the reality as it is. It was bibliographic because it was necessary to have secondary sources of high impact to develop the research. It was concluded that the use of this method has a significant effect on students during the learning process, where the learning environment makes students feel comfortable, learning becomes fun, increases students' interest in learning, makes it easier for students to understand the material, and reduces students' anxiety.

Keywords: Teaching, English, Game, Educational Resource





1. Introducción

La integración de las TIC ha facilitado el desarrollo de numerosas tareas y procesos, convirtiéndose así en un elemento indispensable en la sociedad actual (Gui et al., 2023). La educación también se ha visto fuertemente impactada por la incorporación de las TIC a la sociedad. Debido a los cambios en curso, es comprensible observar que la educación también se vería involucrada significativamente en esta transformación tecnológica (Gutiérrez et al., 2023).

En educación, las TIC se manifestaron en metodologías de enseñanza innovadoras y alteraciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las transformaciones en el rol del profesor y del alumno han sufrido un cambio considerable con la inclusión de las nuevas tecnologías (Khuda et al., 2023). Asimismo, aprender inglés es fundamental; Ayuda a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades y destrezas que les servirán en la escuela y en su "vida cotidiana" porque se ha convertido en la lengua franca en todos los campos de la humanidad (Bendo y Erbas, 2019).

El currículo en inglés del Ministerio de Educación ecuatoriano (2016) describe la necesidad de preparar a los ecuatorianos para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado. Del mismo modo, un informe del Instituto Interamericano para el Diálogo explica que el dominio del idioma inglés es una de las habilidades esenciales del siglo XXI para la mayoría de los países de la región (Tiren, 2021). Sin embargo, existen muchas dificultades en las instituciones, algunas de las cuales son marcadas y comunes en las escuelas, como la falta de comprensión lectora.

Este problema se ha hecho evidente a nivel nacional, no sólo en la educación primaria. En el mismo contexto, el nivel de desempeño en inglés de los estudiantes ecuatorianos es bajo, según Education First (2021). La transformación de la sociedad requiere que los profesionales de la educación desarrollen acciones dinámicas que favorezcan el desarrollo de las futuras generaciones a través de metodologías innovadoras y activas, atendiendo a los diferentes estilos de aprendizaje e integrándolos en el currículo (Khuda et al., 2023).

Si bien la introducción de la gamificación tiene un impacto significativo en la educación, la investigación sobre el uso de diferentes plataformas para aumentar el vocabulario y la motivación aún se encuentra en una fase de crecimiento, particularmente en América Latina. En este contexto, el aprendizaje basado en juegos puede mejorar el aprendizaje de idiomas y la comprensión lectora porque la gamificación es una enseñanza que fusiona la tecnología educativa con mecánicas y dinámicas de juego utilizando técnicas en un entorno competitivo basado en juegos digitales, asignando puntos, obteniendo recompensas y retroalimentación, y creando experiencias de aprendizaje motivadoras, cuyo propósito es lograr un objetivo a través de la resolución de un problema.

Por lo tanto, el objetivo es analizar el juego como recurso educativo para la enseñanza de la lengua inglesa.





2. Desarrollo

2.1. Juego

El término tiene varias definiciones; Por ejemplo, define el juego como "una actividad con reglas, un objetivo y un elemento de diversión" (Tiren, 2021). En esta obra, el juego se percibe como una actividad lúdica, significativa y gobernada por reglas (definición del autor). Los juegos de lenguaje se pueden dividir de acuerdo con diferentes principios.

Hadfield (1998) ofrece dos clasificaciones de los juegos de lenguaje. Los divide en lingüísticos (centrándose principalmente en la precisión) y comunicativos (basados en el intercambio exitoso de información). La segunda clasificación de Hadfield tiene más categorías y suele incluir aspectos lingüísticos y comunicativos.

Estos juegos son los siguientes (Hadfield, 1998, citado en (Barz et al., 2023)):

- Juegos de ordenar, ordenar u organizar. Por ejemplo, los estudiantes tienen un juego de tarjetas con diferentes productos, y clasifican las tarjetas en productos que se encuentran en una tienda de comestibles y productos que se encuentran en una tienda departamental.
- Juegos de brechas de información. En estos juegos, una o más personas tienen información que otros necesitan para completar una tarea. Por ejemplo, una persona puede tener un dibujo y su pareja necesita crear un dibujo similar escuchando la información dada por la persona con el dibujo Juegos de adivinanzas. Esta es una variación de los juegos de brecha de información. Uno de los ejemplos más conocidos de un juego de adivinanzas son las 20 preguntas, en las que una persona piensa en una persona, lugar o cosa famosa. Los otros participantes pueden hacer 20 preguntas de sí/no para encontrar pistas para adivinar quién o qué está pensando la persona.
- Juegos de búsqueda del tesoro. Estos juegos son otra variante de los juegos bidireccionales de brecha de información, en los que todos dan y buscan información. Busca a alguien que sea un ejemplo conocido. A los estudiantes se les da una cuadrícula. La tarea consiste en rellenar todas las celdas de la cuadrícula con el nombre de un compañero de clase que encaja en esa celda, como un vegetariano. Los estudiantes circulan, haciendo y respondiendo preguntas para completar su cuadrícula y ayudar a sus compañeros a completar la suya.
- Juegos de combinación. Como su nombre lo indica, los participantes deben encontrar una coincidencia para una palabra, imagen o tarjeta. Por ejemplo, los estudiantes colocan tarjetas de 30 palabras de 15 pares boca abajo al azar. Cada persona da la vuelta a dos cartas simultáneamente, usando su memoria para girar un par coincidente.
- Etiquetar juegos. Se trata de una forma de emparejamiento en la que los participantes hacen coincidir etiquetas e imágenes. Compartir juegos. En estos juegos, los estudiantes intercambian tarjetas, otros objetos o ideas.
- Juegos de mesa. Scrabble es uno de los juegos de mesa más populares que destaca específicamente el lenguaje.



- Juegos de rol/dramas. El juego de roles puede involucrar a los estudiantes interpretando roles que no desempeñan en la vida real, como el dentista, mientras que las simulaciones pueden involucrar a los estudiantes desempeñando roles que ya desempeñan en la vida real o que es probable que desempeñen, como un cliente de un restaurante. Los dramas suelen ser representaciones con guión, mientras que en los juegos de rol y las simulaciones, los estudiantes inventan sus propias palabras, aunque la preparación suele ser útil.

Lewis y Bedson (1999) proporcionan una clasificación similar. En su clasificación, algunos de los juegos enumerados anteriormente pueden incluirse en su clasificación bajo un término general más amplio, como los juegos de movimiento (el tipo de juego en el que los alumnos son físicamente activos, por ejemplo, Encuentra a tu pareja) o los juegos basados en tareas (por lo general, las parejas o los grupos trabajan en tareas significativas de manera que disfrutan; los alumnos obedecen reglas claras y tienen la oportunidad de practicar todas las habilidades lingüísticas; El maestro es un organizador y facilitador) (Hofmeyr, 2023).

Además de Hadfield (1998), añaden un tipo de juegos que son muy populares hoy en día, es decir, los juegos de ordenador (se pueden jugar tanto en la escuela como en casa, individualmente o en parejas; los alumnos practican predominantemente sus habilidades de lectura y escritura) (Gui et al., 2023).

Finalmente, Jacobs (s.f.) hace otra distinción entre los juegos de lenguaje. Los divide en competitivos (el estudiante trata de ser el primero en alcanzar la meta) y cooperativos (los estudiantes intentan alcanzar la misma meta juntos; se ayudan entre sí). Sugiere que los juegos competitivos pueden modificarse para disminuir el elemento competitivo y agregar un elemento cooperativo (Nadeem et al., 2023).

Muchas encuestas también han demostrado que los juegos influyen positiva y eficazmente en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Las razones de esta afirmación son las siguientes:

- los juegos involucran a los estudiantes en su aprendizaje y los motivan;
- los juegos fomentan el uso creativo y espontáneo del lenguaje (Ruiz y Paredes, 2023);
- Los juegos introducen un cambio en las situaciones formales de aprendizaje;
- Los juegos crean un ambiente agradable, libre de estrés y relajante en una clase de idiomas;
- Los juegos promueven y practican inconscientemente las cuatro habilidades lingüísticas básicas, como escuchar, leer, hablar y escribir;
- los juegos ayudan al maestro a crear contextos en los que el lenguaje es valioso y significativo (Hofmeyr, 2023)
- los juegos disminuyen la ansiedad de los estudiantes por hablar frente a otros estudiantes; se sienten menos intimidados en esta situación de aprendizaje menos formal; los juegos están centrados en el alumno;
- Los juegos pueden promover la colaboración de los estudiantes y conectarse con varias inteligencias (Luh y Ningsih, 2023)).

2.2. Tiempo y formas de utilizar los juegos en las aulas de idiomas

Los profesores de idiomas deben considerar seriamente cuándo usar los juegos, qué juegos usar y cómo usarlos de manera apropiada, decidida y eficiente para satisfacer las necesidades de los estudiantes y los objetivos de la lección (Bendo y Erbas, 2019).

Jacobs (s.f. b) afirma que los juegos se utilizan tradicionalmente en la clase de idiomas como calentamiento al comienzo de la clase, rellenos cuando hay tiempo extra cerca del final de la clase, o como un condimento ocasional añadido al plan de estudios para añadir variedad (Hofmeyr, 2023). Sin embargo, supongamos que los juegos se consideran una práctica lingüística significativa. En ese caso, pueden ser explotados como seguimientos del material didáctico presentado para la práctica y reforzar las habilidades o conocimientos requeridos, repasar y reciclar habilidades o conocimientos ya adquiridos, o como mecanismo de evaluación para descubrir las debilidades de los estudiantes en su competencia lingüística (Ragni et al., 2023). (Barz et al., 2023) consideran que los juegos son fundamentales para el repertorio de un profesor de idiomas y no solo una forma de encontrar tiempo.

(Carvalho y Coello, 2022) añade: "La clave del éxito de un juego de lenguaje es que las reglas sean claras, que el objetivo final esté bien definido y que el juego sea divertido". Sin embargo, si el juego es un éxito, los estudiantes también deben poseer un nivel relevante de competencia lingüística y conocer las reglas del juego para poder completarlo. Además, el profesor debe tener en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos, su disposición a cooperar y su estado de ánimo actual, ya que pueden estar cansados y no estar de humor para jugar (Gui et al., 2023).

La organización de cualquier actividad similar a un juego impone altas exigencias al profesor. Debes preparar el contenido del juego y los materiales necesarios para su realización, explicar claramente las reglas del juego a los alumnos y fijar el tiempo. El maestro puede introducir el juego para eliminar los malentendidos de la siguiente manera (Gutiérrez et al., 2023):

- explicar las reglas del juego a los alumnos;
- demostrar partes del juego con la ayuda de uno o dos estudiantes;
- Escriba en la pizarra los idiomas e instrucciones que sean importantes;
- probar el juego; y
- Juega el juego.

2.2. El profesorado hacia el papel de los juegos digitales

Aunque muchos profesores indican actitudes positivas hacia la adopción de juegos digitales en el aula, muchos no los utilizan en su práctica docente (Ragni et al., 2023). Estos maestros vieron el valor del aprendizaje basado en juegos; Sin embargo, les preocupaba que las líneas entre la fantasía y la realidad y los peligros asociados con las experiencias de simulación se difuminaran. Al descubrir un conflicto similar, (Lester et al., 2023) encontraron que, a pesar de los sesgos positivos, los docentes percibían barreras para el uso de juegos digitales, como la falta de condiciones propicias y la ausencia de juegos apropiados para la cultura y las normas sociales.

Según (Gutiérrez et al., 2023) la etapa profesional de un docente puede ser una variable

diferenciadora que influya en las actitudes hacia la integración de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje. En su estudio (Hofmeyr, 2023) los docentes avanzados y al final de su carrera percibieron más barreras técnicas y pedagógicas para la implementación de la estrategia. Por el contrario, los que inician sus carreras vieron que los factores pedagógicos fomentaban el uso de juegos digitales (Carvalho y Coello, 2022). En Grecia, los futuros docentes percibieron la falta de recursos financieros y de formación en TIC como obstáculos para la aplicación. Muchos de los futuros docentes también mostraron desconfianza en el valor pedagógico de los juegos digitales para el aprendizaje (Barz et al., 2023).

2.2 . Importancia de la alfabetización digital y lúdica para la formación del profesorado

El reconocimiento de que la alfabetización digital (habilidades y competencias necesarias para utilizar las tecnologías digitales) es fundamental para el éxito de los estudiantes se ha puesto de relieve (Toda et al., 2021). La alfabetización digital va de la mano con las habilidades esenciales de aprendizaje, lectura, escritura, expresión oral y aritmética. Sin embargo, los estudios sobre las creencias de los docentes sobre el valor de la tecnología y su capacidad para involucrar e integrar eficazmente el aprendizaje son inconsistentes (Ragni et al., 2023).

Muchos maestros creen que los juegos digitales no deben usarse como la actividad de instrucción principal, sino más bien como una recompensa por hacer un trabajo o para apoyar a los estudiantes con necesidades especiales (Barz et al., 2023). En la literatura internacional también se plantea la preocupación de que algunos juegos digitales sean exclusivamente recreativos e inadecuados para desafiar o involucrar a estudiantes que no los consideran un trabajo escolar "real" (Carvalho y Coello, 2022). Esto plantea preguntas sobre la selección de juegos en el aula por parte de los maestros y qué elementos o características de diseño hacen que valga la pena estudiar un juego (Nadeem et al., 2023).

Esta autonomía se ve aún más comprometida por procesos más amplios en los que los resultados educativos más débiles en las pruebas nacionales afectan al trabajo de los docentes y, posteriormente, pueden restringir el currículo para centrarse en la enseñanza didáctica de los elementos de las pruebas prácticas (Hofmeyr, 2023). Estos factores pueden actuar como un cuello de botella contextual que reduce el deseo de los profesores de integrar el aprendizaje innovador basado en juegos en sus aulas.

2.3 . Aprendizaje profesional y participación en juegos digitales.

Las actitudes positivas y la autoeficacia de los docentes hacia el uso de juegos digitales en el aula pueden mejorarse mediante el aprendizaje profesional y la participación en juegos digitales (Khuda et al., 2023). (Ragni et al., 2023) argumentan que para sacar al cerebro del "piloto automático" y entrar en la mentalidad de aprendizaje, las personas necesitan acceso a experiencias de aprendizaje que evoquen "sensaciones, cogniciones, emociones, procesos de atención, así como procesos de apreciación y evaluación" (p. 6). En el contexto (Ruiz y Paredes, 2023) encontró que la participación de los maestros en las experiencias de diseño de juegos aumentó su comprensión y apreciación de los beneficios de los juegos digitales en el desarrollo del pensamiento y las habilidades de orden superior de los estudiantes. Otras investigaciones como la de (Leon, 2022) confirman que la limitada experiencia de juego de los profesores afecta a su capacidad para implementar las pedagogías. Del mismo modo, un curso sobre desarrollo profesional y Un estudio en línea sobre el diseño de hicieron que los profesores se sintieran más cómodos utilizando el juego. Aumentó su creencia de que los juegos digitales apoyan el desarrollo del pensamiento de orden superior, la resolución de problemas, la toma de decisiones y las habilidades de colaboración de los estudiantes (Bendo y Erbas, 2019).

Cuando se apoya a los docentes para que faciliten la aplicación del juego en el aula, se hacen visibles los cambios positivos en las prácticas docentes y en el aprendizaje de los estudiantes. La mayoría de los maestros creían que el uso de juegos en la enseñanza y el aprendizaje conducía a un entorno más centrado en el estudiante. Al mismo tiempo, las estrategias de aprendizaje basadas en juegos fomentaron las habilidades de investigación y resolución de problemas y las oportunidades para que los estudiantes trabajaran de forma independiente en actividades a su propio ritmo.

2. Materiales y Métodos

3.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio es descriptivo porque presenta las cosas como son hoy en día, ya que el investigador no tiene control sobre la variable. Además, "los estudios descriptivos pueden caracterizarse simplemente como el intento de determinar, describir o identificar lo que es, mientras que la investigación analítica intenta establecer por qué es así o cómo llegó a ser". La investigación descriptiva está "dirigida a arrojar luz sobre temas o problemas actuales a través de un proceso de recopilación de datos que les permita describir la situación de manera más completa de lo posible sin emplear este método".

Una característica esencial de la investigación descriptiva es que, si bien la investigación descriptiva puede emplear varias variables, solo se requiere una variable para realizar un estudio descriptivo. Los tres propósitos principales de los estudios descriptivos son describir, explicar y validar los resultados de la investigación. Los estudios descriptivos están estrechamente asociados con los estudios observacionales, pero no se limitan al método de recolección de datos observacionales (Guevara et al., 2020).

3.2. Métodos y técnicas aplicados

Este artículo de revisión bibliográfica como metodología responde a la necesidad de realizar investigación desde el lugar o donde nos encontramos a través del manejo de la información en diferentes medios, bases de datos, bibliotecas virtuales, videos digitales, imágenes y páginas web, entre otros medios sensibles de contención de información, aumentando así la posibilidad de realizar investigación cuando no existe la posibilidad de realizar trabajo de campo o trabajo experimental. Entre los criterios de búsqueda, se identificaron: Scopus, Scielo, Google Académico y Redalyc.

3. Resultados

Tabla 4. Resultados de la revisión bibliográfica 15

Autor	Año	Contribuye con la cita
(Gutiérrez et al., 2023)	2023	Los juegos digitales pueden apoyar el aprendizaje en muchos niveles y campos de la educación. Los juegos digitales son sinónimo de videojuegos, computadoras o juegos electrónicos en la literatura, mientras que la pedagogía de juegos es un discurso que ha promovido el debate y la contención en la educación. Comprender las perspectivas de los docentes sobre la DGBL es eficaz porque puede facilitar una mayor adopción del aprendizaje basado en juegos al cambiar las actitudes de los docentes.

(Toda et al., 2021)	2021	A pesar de los esfuerzos por definir las mejores prácticas para evaluar la eficacia del aprendizaje basado en juegos digitales (DLBM), la falta de rigor científico aún no se ha establecido. La falta de rigor científico puede explicarse en parte por la escasez de recursos asignados a la evaluación, siendo el desarrollo de juegos el que se lleva la mayor parte.
(Carvalho y Coello, 2022)	2022	Los videojuegos se han convertido en una de las formas de entretenimiento predominantes en nuestra sociedad, pero también han impactado en muchos otros aspectos sociales y culturales. La inmersión es un fenómeno que un individuo experimenta cuando se encuentra en una profunda implicación mental. Este fenómeno puede mejorar el proceso de aprendizaje, y los juegos pueden proporcionar esto al involucrar al jugador en una narrativa o desafiar al jugador. Estas propiedades intrínsecas de los juegos se pueden mejorar a través del uso multisensorial, la estimulación proporcionada a través de la tecnología inmersiva, como las pantallas montadas en la cabeza (HDM, por sus siglas en inglés) utilizadas en la realidad virtual.
(Ragni et al., 2023)	2023	Cuidar las competencias de los docentes es fundamental para determinar un nivel satisfactorio de calidad en la enseñanza, lo que repercute de manera crucial en el buen funcionamiento de los servicios educativos. Para ser eficaz, esta formación debe tener en cuenta los avances más recientes en el aprendizaje potenciado por la tecnología, como el aprendizaje digital basado en juegos (DGBL). A pesar de que la investigación educativa ha demostrado que la DGBL mejora los procesos de aprendizaje, promoviendo el aprender haciendo y el aprendizaje cooperativo, con todos sus efectos positivos, todavía faltan estudios al respecto.
(Khuda et al., 2023)	2023	La estrategia de aprendizaje basada en juegos digitales se utiliza ahora ampliamente en diversos campos, como la educación, el marketing y la publicidad. Esta estrategia de aprendizaje ha atraído mucha atención de académicos y profesionales en los últimos años debido a su eficacia en diversos campos educativos. A medida que más estudios de investigación favorecieron el impacto constructivo de los juegos en el proceso de aprendizaje, cada vez más investigadores se dedican a desarrollar juegos educativos digitales para mejorar las habilidades de aprendizaje para los requisitos del siglo XXI. La estrategia de aprendizaje digital basada en juegos mejora el compromiso de los alumnos con las habilidades de aprendizaje y pensamiento crítico.
(Hofmeyr, 2023)	2023	La noción de que los juegos digitales pueden emplearse eficazmente como herramientas para el aprendizaje y la enseñanza ha ido ganando terreno entre los teóricos e investigadores de la educación, con numerosos estudios empíricos que apuntan a los beneficios potenciales de los juegos para el desarrollo de habilidades y conocimientos.
(Nadeem et al., 2023)	2023	En la actualidad, el mundo académico se enfrenta a un problema importante: la falta de compromiso. La humanidad ha explorado demasiado las opciones de entretenimiento, mientras que el sistema educativo no ha estado a la altura de las circunstancias. A los millennials les encanta apostar, y esta adicción puede utilizarse para involucrarlos y motivarlos en el proceso de aprendizaje. El juego tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de determinados estudiantes, pero también podría desmotivar a algunos estudiantes. Además, las alumnas en general mostraron un nivel ligeramente superior de disfrute de los juegos que los alumnos varones. La respuesta favorable de los estudiantes a las actividades basadas en juegos digitales indica que mejorar la instrucción con dichas actividades hará que el



		aprendizaje sea una experiencia agradable para los estudiantes y mejorará su participación.
(Leon, 2022)	2022	La gamificación en la enseñanza es un enfoque educativo factible que fusiona la tecnología educativa con mecánicas y dinámicas de juego utilizando técnicas en un entorno competitivo basado en juegos digitales, asignando puntos, obteniendo recompensas y feedback, y creando experiencias de aprendizaje motivadoras cuyo propósito es alcanzar un objetivo a través de la resolución de un problema. Se ha demostrado que la gamificación aumenta la motivación y fomenta el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.
(Ruiz y Paredes, 2023)		Aprender inglés es esencial. Ayuda a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades y destrezas que les servirán en la escuela y en su "vida cotidiana" porque se ha convertido en la lengua franca en todos los campos de la humanidad.
(Tiren, 2021)	2021	Hace un par de décadas, el inglés era esencialmente una asignatura que se aprendía en la escuela, pero hoy en día, el inglés es una parte integral de la vida cotidiana de muchas personas en Suecia. Los jóvenes juegan juegos digitales a diario, como videojuegos, juegos móviles, juegos de computadora y otros juegos que se juegan con tecnología digital. Las investigaciones demuestran que se puede aprender inglés a partir de los juegos, y los efectos esperados son el aumento de la motivación y el compromiso de los jugadores.
(Luh y Ningsih, 2023)	2023	El juego es una actividad viral entre todos, especialmente entre los jóvenes estudiantes. Hoy en día, muchos profesores han aplicado juegos en actividades de aprendizaje, y este método se denomina aprendizaje basado en juegos. El aprendizaje basado en juegos tiene ventajas en la enseñanza y el aprendizaje del inglés al hacer que el aprendizaje sea agradable, lo que facilita a los jóvenes estudiantes la comprensión de material como el dominio del vocabulario y afecta la capacidad de los estudiantes para crear habilidades imaginativas, consideraciones esenciales y habilidades digitales. Además, el aprendizaje basado en juegos muestra percepciones positivas al aumentar la motivación de los estudiantes para aprender inglés.
(Barz et al., 2023)	2023	Las intervenciones de aprendizaje digital basado en juegos (DGBL, por sus siglas en inglés) pueden ser superiores a los métodos tradicionales de instrucción para el aprendizaje. Sin embargo, los metaanálisis anteriores cubrieron un período enorme e incluyeron varios grupos objetivo, lo que limitó la transferencia de los resultados a grupos específicos objetivo.
(Lester et al., 2023)	2023	Si bien se ha demostrado que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos tienen varios beneficios educativos para los estudiantes universitarios, muchos educadores universitarios no utilizan estos enfoques de forma rutinaria en su enseñanza. Por otra parte, las principales barreras para los educadores universitarios incluían la falta de tiempo para desarrollar enfoques de gamificación, la falta de beneficios comprobados y los problemas con el entorno del aula.
(Gui et al., 2023)	2023	Los juegos educativos digitales son muy prometedores para promover la educación STEM. Sin embargo, la evidencia empírica sobre la eficacia del aprendizaje digital basado en juegos y sus diseños en la educación STEM se caracteriza por notables inconsistencias. Los resultados indicaron que los elementos de diseño de juegos añadidos para el aprendizaje de contenidos eran más efectivos que los añadidos a la experiencia de juego.
(Bendo y Erbas, 2019)	2019	El uso de juegos en el curso de ESL puede cumplir con el objetivo esencial de la enseñanza: hacer que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje y mantenerlos motivados. El resultado pone de manifiesto que



	los juegos son una técnica productiva para la enseñanza del inglés a pesar de consumir mucho tiempo y cansar al profesor.
--	---

4. Discusión

Ruiz y Paredes (2023) Resalta la importancia de aprender inglés, ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades y destrezas que les servirán en la escuela y en su "vida cotidiana". Coinciden con Tiren (2021), quien destaca que el inglés era una asignatura que se aprendía en la escuela hace unas décadas. Sin embargo, el inglés es una parte integral de la vida cotidiana de muchas personas en Suecia hoy en día. Los jóvenes juegan juegos digitales a diario, como videojuegos, juegos móviles, juegos de computadora y otros juegos que se juegan con tecnología digital. Las investigaciones demuestran que se puede aprender inglés a partir de los juegos, y los efectos esperados son el aumento de la motivación y el compromiso de los jugadores.

Por esta razón, el autor Gutiérrez et al., (2023) destaca que los juegos digitales pueden apoyar el aprendizaje en muchos niveles y campos de la educación. Los juegos digitales son sinónimo de videojuegos, computadoras o juegos electrónicos en la literatura, mientras que la pedagogía de juegos es un discurso que ha promovido el debate y la contención en la educación. Coincido con Toda et al., (2021), quienes expresan que a pesar de los esfuerzos por definir las mejores prácticas para evaluar la efectividad del aprendizaje basado en juegos digitales (DLBM), aún no se ha establecido la falta de rigor científico. La falta de rigor científico puede explicarse en parte por la escasez de recursos asignados a la evaluación, siendo el desarrollo de juegos el que se lleva la mayor parte.

Por el contrario, Gui et al., (2023) destacan que los juegos educativos digitales son muy prometedores para promover la educación STEM. Sin embargo, la evidencia empírica sobre la eficacia del aprendizaje digital basado en juegos y sus diseños en la educación STEM se caracteriza por notables inconsistencias. Los resultados indicaron que los elementos de diseño de juegos añadidos para el aprendizaje de contenidos eran más efectivos que los añadidos a la experiencia de juego. Así mismo Erbas (2019) se centra en el hecho de que el uso de juegos en el curso de ESL puede cumplir con el objetivo esencial de la enseñanza, que es hacer que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje y mantenerlos motivados. El resultado pone de manifiesto que los juegos son una técnica productiva para la enseñanza del inglés a pesar de consumir mucho tiempo y cansar al profesor.

Coincidiendo con Lester et al., (2023), quienes afirman que se ha demostrado que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos tienen varios beneficios educativos para los estudiantes universitarios, muchos educadores universitarios no utilizan rutinariamente estos enfoques en su enseñanza. Por otra parte, las principales barreras para los educadores universitarios incluían la falta de tiempo para desarrollar enfoques de gamificación, la falta de beneficios comprobados y los problemas con el entorno del aula.

León (2022) La gamificación en la enseñanza es un enfoque educativo factible que fusiona la tecnología educativa con mecánicas y dinámicas de juego utilizando técnicas en un entorno competitivo basado en juegos digitales, asignando puntos, obteniendo recompensas y feedback, y creando experiencias de aprendizaje motivadoras cuyo propósito es alcanzar un objetivo a través de la resolución de un problema. Se ha demostrado que la gamificación aumenta la motivación y fomenta el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. Luh y Ningsih (2023) El aprendizaje basado en juegos tiene ventajas en la enseñanza y el aprendizaje del inglés al hacer que el aprendizaje sea agradable, lo que facilita a los jóvenes estudiantes la comprensión de material como el dominio del vocabulario y afecta la capacidad de los estudiantes para crear habilidades imaginativas, consideraciones esenciales y habilidades digitales.

Nadeem et al., (2023) Concluye que el juego impacta positivamente en el rendimiento académico de estudiantes particulares, pero también podría desmotivar a algunos estudiantes. (Khuda et al., 2023) argumenta que la estrategia de aprendizaje digital basada en juegos es una mejor opción para mejorar el compromiso de los alumnos con las habilidades de aprendizaje y pensamiento crítico.

A esto, los autores Ragni et al., (2023) mencionan que las competencias de los docentes son esenciales para determinar un nivel satisfactorio de calidad en la enseñanza, con un impacto crucial en el buen funcionamiento de los servicios educativos. Para ser eficaz, esta formación debe tener en cuenta los avances más recientes en el aprendizaje potenciado por la tecnología, como el aprendizaje digital basado en juegos (DGBL).



Hofmeyr (2023) La noción de que los juegos digitales pueden emplearse eficazmente como herramientas para el aprendizaje y la enseñanza ha ido ganando terreno entre los teóricos e investigadores de la educación, con numerosos estudios empíricos que apuntan a los beneficios potenciales de los juegos para el desarrollo de habilidades y conocimientos. Coincidiendo con C. & Coello, (2022), quienes destacan que los videojuegos se han convertido en una de las formas de entretenimiento predominantes en nuestra sociedad, la inmersión es un fenómeno experimentado por un individuo en un estado de profunda implicación mental. Este fenómeno puede mejorar el aprendizaje al involucrar al jugador en una narrativa y un desafío.

5. Conclusión

Se ha demostrado la importancia de utilizar métodos de aprendizaje basados en juegos en el aprendizaje del inglés, y este método es beneficioso para los profesores y los jóvenes estudiantes dentro del proceso de instrucción y aprendizaje del inglés, como se describió anteriormente. El uso de este método afecta drásticamente a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, donde el entorno de aprendizaje los hace sentir cómodos, el aprendizaje se vuelve divertido, aumenta su interés en aprender, les facilita la comprensión del material y reduce su ansiedad. Además, se hace hincapié en que los docentes deben mejorar continuamente su capacidad para utilizar la tecnología educativa. Además, los profesores también deben ser competentes a la hora de elegir juegos que sean adecuados para su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que tengan muchas referencias de juegos para que los alumnos se entusiasmen mucho y mejoren su enseñanza del idioma inglés.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran que este estudio no presenta ningún conflicto de intereses y que, por lo tanto, se han seguido éticamente los procesos adaptados por esta revista.





Referencias Bibliograficas

Bibliografía

- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer, L., & Perels, F. (2023). The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/00346543231167795>
- Bendo, A., & Erbas, I. (2019). Enseñar inglés a través de juegos. *Revista Europea de Lengua y Literatura*, 5(3). <https://doi.org/DOI:10.26417/330rsg77n>
- Carvalho, C., & Coello, A. (2022). Aprendizaje basado en juegos, gamificación en educación y juegos serios. *Computers*, 40. <https://doi.org/DOI:10.3390/computadoras11030036>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación RECIMUNDO*, 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\)](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3))
- Gui, Y. C., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40594-02>
- Gutiérrez, A., Molinos, K., Scholes, L., Rowe, L., & Rosa, E. (2023). What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education? *Enseñanza y Formación Docente*, 133. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>
- Hofmeyr, M. (2023). Actitudes hacia el aprendizaje de idiomas basado en juegos digitales entre estudiantes universitarios japoneses. *The Jalt Call Journal*, 26-52. <https://doi.org/DOI:10.29140/jaltcall.v19n1.681>
- Khuda, B., Muhammad, H., Shumaila, S., & Bushra, N. (2023). Effectiveness of Digital Game Based Learning Strategy in Higher Educational Perspectives. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(4), 258-268. <https://doi.org/DOI:10.20448/jeelr.v9i4.4247>
- Leon, C. (2022). El uso de gamificación en el aula de inglés para aumentar el vocabulario en principiantes (nivel a1). *EPISTEME KOINONIA*, 5(9), 1-26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i9.1662>
- Lester, D., Skulmoski, G., & Fisher, D. (2023). Impulsores y barreras para la utilización de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en las universidades: una revisión sistemática de las perspectivas de los educadores. *Revista británica de tecnología educativa*, 54(6), 1748-1770. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Luh, N., & Ningsih, H. (2023). The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 4(1), 1-6. <https://doi.org/DOI:10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Ragni, B., Toto, G., Di Furia, M., Lavanga, A., & Limone, P. (2023). The use of Digital Game-Based Learning (DGBL) in teachers' training: A scoping review. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/educ.2023.1092022>
- Ruiz, G., & Paredes, L. (2023). Game-based learning for the development of reading comprehension among teenagers. *Ciencia Digital*, 7(3), 1-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588>
- Tiren, S. (2021). *Digital Games in English Language Learning*. Tesis, Universidad de Gavle. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1563162/FULLTEXT01.pdf
- Toda, A., Castellar, E., & Van, J. (2021). Digital Game-Based Learning effectiveness assessment: Reflections on study design. *Computadoras y Educación*, 167. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>



