

La Influencia de los juegos serios y la gamificación en el aula de inglés como lengua extranjera en estudiantes universitarios

Julián Alberto López-Torres

DIRECTORES:

Azucena Hernández Martín
Juan Pablo Hernández Ramos

**PLAN DE INVESTIGACIÓN
PROGRAMA DE DOCTORADO FORMACIÓN EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**

FECHA: 26 de abril 2022

INTRODUCCIÓN

En este mundo globalizado en el que nos encontramos en pleno siglo XXI, las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) se han convertido en un gran recurso de la educación e incluso en una parte inseparable de ella en muchos países (UNESCO, 2020). No obstante, las buenas prácticas y el buen uso de las TIC no son tan evidentes como uno podría pensar. De hecho, esto se vio reflejado en los numerosos obstáculos que surgieron durante la cuarentena por la COVID-19. Por tanto, queda claro que conviene seguir explorando este ámbito y formando personas con habilidades tecnológicas, no solo para saber usar una herramienta, sino para usarlas con un propósito definido (Rincón Leal, et al. 2021).

Como decimos, la pandemia del COVID-19 abrió nuevos espacios educativos que incluyeron el uso de plataformas, que de manera indiscriminada y sin una metodología establecida, pasaron a ser primordiales en la formación de millones de estudiantes. Dichos espacios empezaron a ser usados en la educación de manera prematura y sin la planificación adecuada. Como lo mencionan García-Peñalvo & Corell (2020), en el ámbito universitario, por ejemplo, se pusieron de manifiesto nuevos desafíos para el profesorado, tanto para los reacios a incluir las TIC en la educación, como para los entusiastas por seguir aprendiendo y actualizando los modelos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, en el intento de que estos espacios virtuales se adecuasen a las nuevas exigencias y circunstancias, en ocasiones se volvió evidente una falta de formación, de habilidad y de conocimiento pedagógico por parte del profesorado y de los estudiantes para su uso.

Por otra parte, hay que reconocer que los procesos de transformación digital trajeron consigo un gran avance en muchos países (García-Peñalvo & Corell, 2020). Todo ello a pesar de que muchos países no cuentan con la infraestructura necesaria para aplicar modelos educativos con una conexión estable para todos sus habitantes, lo que dificulta los procesos de enseñanza-aprendizaje. No podemos negar que, a pesar de todo, ha habido un gran progreso y se han abierto nuevas ramas para la investigación educativa.

Si trasladamos todo lo anterior a la enseñanza de las lenguas extranjeras concretamente, podemos observar que en los últimos años las TIC se vienen utilizando en la enseñanza de idiomas de manera provechosa, pero aún hay mucho potencial que ofrecer en diferentes acercamientos pedagógicos como lo son la gamificación, el aprendizaje basado en el juego y la realidad virtual (Bilyalova, 2017).

Este proyecto educativo se enmarcará en el ámbito de los recursos gamificados y el aprendizaje basado en el juego usando una metodología *blended learning*, es decir, una metodología híbrida, que combina la presencialidad con la virtualidad. Todo esto con el objetivo de incentivar y motivar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera o de fortalecer conocimientos previos, es decir, mejorar, ampliar y optimizar las cuatro habilidades lingüísticas (hablar, escuchar, escribir y leer).

Como lo menciona en su análisis Zhonggen (2019), los *serious games* o juegos serios con propósitos académicos se han empleado ya con diversos fines, como la práctica de operaciones quirúrgicas virtuales en la medicina, por ejemplo. Llegados a este punto, cabe aclarar que los *serious games* son juegos con las dinámicas y formatos de lo que conocemos como un juego; no debemos confundirlo con la gamificación, que consiste en el uso de recursos que utilizan diferentes estrategias de los juegos con propósitos de formación a diferentes niveles (Grande de Prado, 2018).

Centrándonos en los *serious games*, su uso ha mostrado ventajas, y como es evidente, algunas posibilidades de mejora, y es que hay que tener en cuenta que su creación depende de diseños multidisciplinares: combina la ingeniería, el diseño gráfico, la pedagogía, etc. En el ámbito lingüístico existen algunos estudios como el presentado por Mulder, et al (2021) donde se trabajan habilidades de lectura y escritura a través de los videojuegos, y en el cual se reflejan mejoras y aspectos que fortalecen el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Sin embargo, aún faltan por explorar numerosas posibilidades, como la que aquí proponemos: crear un mundo en el que seguir misiones en otros idiomas y abrir campos usando como base el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para la enseñanza de lenguas extranjeras) que ofrecería un espacio dinámico de aprendizaje donde la interacción y la exposición a situaciones reales en espacios virtuales permitirían practicar todas las habilidades del idioma (Ishaq, Rosdi, Zin, & Abid, 2022). Así se haría posible el aprendizaje en contexto para aquellos que no tienen la posibilidad de practicar en situaciones que exijan ese lenguaje específico. Es decir, con este proyecto se posibilitará el aprendizaje de la lengua extranjera en situaciones comunicativas que pueden ser transportadas a la vida real: una reserva en un bar, pedir comida, escuchar indicaciones en la calle, etc. E incluso podría verse

beneficiada la producción académica en la lengua extranjera. Además, todo esto incluye las competencias lingüísticas desde su punto pragmático, lingüístico y sociolingüístico (MCER, pág 13-14).

De este modo, podemos ver que se ayudaría a homogeneizar el acceso al aprendizaje para la población desfavorecida, pero no solo esto, debido a la globalización y a la gran apertura de información en la que vivimos, se ha vuelto necesario aprender una lengua extranjera, no solo para insertarse en el mercado laboral o ser más competitivo, sino también para tener fuentes de información más amplias. Este proyecto representará un avance en la enseñanza del siglo XXI y permitirá facilitar a muchos estudiantes el aprendizaje, para que puedan abrirse las puertas que hasta ahora han estado más lejanas y, en definitiva, sea posible llevar a cabo comparaciones y análisis más profundos a partir de un mayor número de fuentes, ya sean noticias, artículos académicos o demás literatura, para llevar las vidas que ellos mismo decidan y así conformar una sociedad más fuerte.

HIPÓTESIS

El uso de los *serious games*, el aprendizaje basado en el juego y la gamificación influirán en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera de los estudiantes universitarios.

OBJETIVOS

1.1 Objetivos generales:

1. Comprobar si el uso de los *serious games*, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación influyen en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en los estudiantes del siglo XXI.

1.2 Objetivos específicos:

1. Diseñar tres cursos para la enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras a través de una metodología *blended-learning* mediada por los *serious games* y la gamificación.
2. Ejecutar el curso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras.
3. Analizar la propuesta académica y su impacto en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

METODOLOGÍA

Este proyecto se realizará bajo una modalidad cuasi experimental con tres grupos experimentales, por lo cual, permite que se lleve a cabo un proceso riguroso con la creación de los 3 grupos experimentales, y así poder, obtener resultados para la hipótesis planteada (Hernández Sampieri et al, 2010, p. 4).

Además, para este proyecto se diseñó un estudio cuasiexperimental pretesto-postest con tres grupos experimentales (Campbell & Stanley, 1993). Para tener un mayor control sobre la variable de los grupos se crearán de manera no aleatoria y se controlarán las variables curso y titulación.

La población o grupos a crear son los siguientes:

- Un grupo completamente virtual con una metodología de gamificación y aprendizaje basado en el juego.
- Un grupo que recibirá el curso de manera híbrida (Blended learning) que como su nombre indica recibirá formación presencial y online mediada por las TIC. De igual manera, se llevará a cabo a través del aprendizaje basado en el juego y la gamificación.
- Un grupo que recibirá el curso de manera presencial tradicional sin el aprendizaje basado en el juego y sin gamificación, pero con las últimas tendencias pedagógicas en la enseñanza de lenguas extranjeras como CLIL y el enfoque comunicativo.

POBLACIÓN

Este proyecto se llevará a cabo con futuros profesionales de la educación, estudiantes de la facultad de educación de la Universidad de Salamanca, los cuales harán parte de los 3 grupos mencionados anteriormente.

MEDIOS Y RECURSOS

Este trabajo se desarrollará en el programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento (García-Peñalvo, 2014, 2017, 2021), siendo su portal <https://knowledgesociety.usal.es> la principal herramienta de comunicación y visibilidad de los avances. En este portal se podrán ver las publicaciones y los avances en términos de productos. De igual manera, el portal es el lugar donde podemos encontrar apoyo necesario como comunidad y el espacio para compartir no solo nuestras publicaciones, sino también para encontrar recursos proporcionados por el programa y todos sus miembros (García-Peñalvo, Rodríguez-Conde, Verdugo-Castro, & García-Holgado, 2019).

Finalmente, esta investigación cumplirá con el código de investigación de *British Educational Research Association* conocida como BERA, la cual busca que la investigación cumpla con la calidad, una capacidad de investigación que demuestre transparencia y responsabilidades del investigador con la educación (BERA, 2019).

PLANIFICACIÓN TEMPORAL AJUSTADA A TRES AÑOS

1. PRIMER AÑO

MESES	OCT-DIC	ENE-ABRIL	MAY-JUL	AGO-OCT
ACTIVIDAD	Fundamentación teórica Revisión Sistemática de la Literatura (García-Peñalvo, 2002)			
ACTIVIDAD		Diseño de proyecto de investigación		
ACTIVIDAD			Análisis curricular y metodológico.	
ACTIVIDAD			Elección, diseño de recursos y material a utilizar en el aula de clase.	Elección, diseño de recursos y material a utilizar en el aula de clase.

2. SEGUNDO AÑO

MESES	OCT-DIC	ENE-MAR	MAY-SEP
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none">• Pre-test.• Puesta en práctica del proyecto educativo. 6 semanas.• Post-test.		

ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> Recogida de datos (entrevistas y pruebas). 	
ACTIVIDAD			<ul style="list-style-type: none"> Análisis de datos.

3. Tercer año

MESES	OCT-DIC	ENE-MAR	May-JUN
ACTIVIDAD	Análisis de datos		
ACTIVIDAD		Publicación de datos (posibles publicaciones y participación en congresos)	
ACTIVIDAD			Comunicación y presentación científica (posibles publicaciones y participación en congresos)

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286–291. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>

Basilotta Gómez-Pablos, V., María, E., Sánchez, T., García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., & Martín, A. H. (n.d.). *Project-based learning in the classroom: a case study at High school level*. 49, 431–440. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.4.2020.431-440>

Bilyalova, A. (2017). ICT in Teaching a Foreign Language in High School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 175–181. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.060>

British Educational Research Association (BERA). (2019). *Guía ética para la investigación educativa* (4ª ed.). British Educational Research Association (BERA). <https://bit.ly/35ZT8v1>

Casañpitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147–1159. <https://doi.org/10.17507/jltr.0906.04>

Galvis Guerrero, H. A. (2011). Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program. *Colomb. Appl. Linguistit. J.*, 13, 54–70.

García-Peñalvo, F. J. (2014). Formación en la sociedad del conocimiento, un programa de doctorado con una perspectiva interdisciplinar. *Education in the Knowledge Society*, 15(1), 4-9. <https://doi.org/10.14201/eks.11641>

García-Peñalvo, F. J. (2017). *Education in the Knowledge Society PhD Programme. 2017 Kick-off Meeting* Seminarios del Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento (16 de noviembre de 2017), Salamanca, España. <https://goo.gl/bJ5qKd>

García-Peñalvo, F. J. (2021). *Sesión de inicio (kick-off meeting) del Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento: Curso 2021-2022* Seminarios del Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento (2 de noviembre de 2021), Salamanca, España. <https://bit.ly/3CDtMlr>

García-Peñalvo, F. J. (2022). Developing robust state-of-the-art reports: Systematic Literature Reviews. *Education in the Knowledge Society*, 23. <https://doi.org/10.14201/eks.28600>

- García-Peñalvo, F. J., & Corell, A. (2020). La COVID-19: ¿enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83-98.
- García-Peñalvo, F. J., Rodríguez-Conde, M. J., Verdugo-Castro, S., & García-Holgado, A. (2019). Portal del Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento. Reconocida con el I Premio de Buena Práctica en Calidad en la modalidad de Gestión. In A. Durán Ayago, N. Franco Pardo, & C. Frade Martínez (Eds.), *Buenas Prácticas en Calidad de la Universidad de Salamanca: Recopilación de las I Jornadas. REPOSITORIO DE BUENAS PRÁCTICAS* (Recibidas desde marzo a septiembre de 2019) (pp. 39-40). Ediciones Universidad de Salamanca. <https://doi.org/10.14201/0AQ02843940>
- Grande de Prado, M. (2018). Educational Benefits of Videogames: Review of Spanish Journals. *Education in the Knowledge Society*, 19(3), 15-35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>
- Gómez Chova, Louis., López Martínez, A., & Candel Torres, I. (2015). *INTED 2015 conference proceedings*. IATED Academy.
- Gómez Chova, L., López Martínez, A., & Candel Torres, I. (2015). *ICERI 2015 : 8th International Conference of Education Research and Innovation, Seville (Spain), 16-18 November 2015 : proceedings*. IATED Academy.
- Figuerola, J., Francisco, J., Flores, F., del Este, U., & Rico, P. (n.d.). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning Using Gamification to Enhance Second Language Learning Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. <http://greav.ub.edu/der/>
- Hernández-Ramos, J. P., Martínez-Abad, F., García-Peñalvo, F. J., Herrera García, M. E., & Rodríguez-Conde, M. J. (2014). Teachers' attitude regarding the use of ICT. A factor reliability and validity study. *Computers in Human Behavior*, 31, 509-516. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.039>
- Hernández Ramos, J.P., & Torrijos Fincias, P. (2018). Percepción del profesorado sobre la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las modalidades docentes. Influencia del género y la edad. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 8(1), 128-146 doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i1.10537>
- Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. A. M., & Abid, A. (2022). Serious game design model for language learning in the cultural context. *Education and Information Technologies*, 1-39.
- Mulder, E., van de Ven, M., Segers, E., Krepel, A., de Bree, E. H., van der Maas, H., ... & Verhoeven, L. (2021). Serious game-based word-to-text integration intervention effects in English as a second language. *Contemporary Educational Psychology*, 65, 101972.
- Rincón Leal, O. L., Hernández Suárez, C. A., & Prada Núñez, R. (2021). Impacto de la mediación de la TIC durante la pandemia del COVID -19. *Boletín Redipe*, 10 n° 8, 148–158.
- Saldaña Montero, J. (2020). Educación Infantil y enseñanza online durante el confinamiento: experiencias y buenas prácticas. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 20(2). <https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16214>
- The Common European Framework in its political and educational context 1.1 What is the Common European Framework?* (n.d.).
- UNESCO. (2020). covid-19 impact on education(<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>)
- UNESCO (2020) Las TIC en educación <https://en.unesco.org/themes/ict-education>
- Wang, X., & Dostál, J. (2018). USING DIGITAL EDUCATIONAL GAMES FOR ENGLISH FOREIGN LANGUAGE LEARNING. *EDULEARN18 Proceedings*, 1, 144–148. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2018.0060>
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers and Education*, 59(2), 365–377. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>

Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. In *International Journal of Computer Games Technology* (Vol. 2019). Hindawi Limited. <https://doi.org/10.1155/2019/4797032>