



Recibido: 30/11/2023 Aceptado: 11/03/2024

Innovaciones en el aprendizaje del Inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales (Original).

Innovations in learning English as a foreign language based on digital games (Original).

Joc Oscar Cedeño Rengifo. *Magister en enseñanza de inglés como Lengua Extranjera. la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Ecuador.*

[joc.cedeno@unesum.edu.ec] [<https://orcid.org/0009-0005-5039-9974>]

Ana Belén Camacho Vélez. *Licenciada en ciencias de la educación mención inglés. Unidad Educativa Diecisiete de Agosto. Ecuador.*

[anitabelencv@hotmail.com] [<https://orcid.org/0009-0000-9500-4706>]

Patricia Nataly Espinoza Castro. *Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros mención en inglés. Docente en Unidad Educativa Fiscal 18 de Octubre. Ecuador.*

[patyespinoza5@hotmail.com] [<https://orcid.org/0009-0000-7928-4672>]

Resumen

El estudio aborda la importancia de la creciente integración de juegos digitales en el proceso de aprendizaje del inglés como idioma extranjero para estudiantes universitarios. En la actualidad dominar el inglés es crucial para el éxito académico y profesional. El objetivo principal fue evaluar la efectividad de varios juegos digitales innovadores en el aprendizaje del inglés, así como su uso por parte de estudiantes y docentes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Se empleó una metodología que incluyó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre el tema, así como la recopilación de datos a través de encuestas y entrevistas. Se seleccionaron cinco juegos digitales innovadores que se consideraron representativos de las mejores prácticas en la enseñanza de idiomas y se evaluaron en función de su uso por parte de los usuarios y su efectividad para mejorar las habilidades lingüísticas en inglés. Los resultados revelaron un alto nivel de uso y aceptación tanto por parte de estudiantes y docentes, con porcentajes significativos de efectividad en el aprendizaje del inglés. Los juegos digitales



demonstraron ser herramientas efectivas para mejorar la gramática, el vocabulario, la pronunciación y las habilidades de conversación en inglés. La investigación destacó el potencial de los juegos digitales en el contexto del aprendizaje de idiomas en el ámbito universitario. La integración de estas herramientas no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también ofrece oportunidades innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del inglés en un mundo cada vez más digitalizado.

Palabras clave: aprendizaje; idioma inglés; innovaciones; juegos digitales.

Abstract

The study addressed the importance of the growing integration of digital games in the process of learning English as a foreign language for university students. Nowadays, mastering English is crucial for academic and professional success. The main objective was to evaluate the effectiveness of several innovative digital games in learning English, as well as their use by students and teachers at the State University of the South of Manabí. A methodology was used that included an exhaustive review of the existing literature on the topic, as well as the collection of data through surveys and interviews. Five innovative digital games that were considered representative of best practice in language teaching were selected and evaluated based on their use by users and their effectiveness in improving English language skills. The results revealed a high level of use and acceptance by both students and teachers, with significant percentages of effectiveness in learning English. Digital games have proven to be effective tools for improving English grammar, vocabulary, pronunciation and conversation skills. The research highlighted the potential of digital games in the context of language learning in the university setting. The integration of these tools not only enriches students' educational experience, but also offers



innovative opportunities to improve the teaching and learning of English in an increasingly digitalized world.

Keywords: learning; english language; innovations; digital games.

Introducción

En un mundo cada vez más interconectado y globalizado, el dominio del idioma inglés se ha convertido en una habilidad indispensable para la comunicación efectiva y el éxito en diversos ámbitos. Sin embargo, el aprendizaje de un nuevo idioma puede resultar desafiante y tedioso para muchos estudiantes. En este contexto, las innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés, particularmente a través de juegos digitales, han emergido como una estrategia educativa prometedora y altamente efectiva.

Los juegos digitales ofrecen una plataforma interactiva y atractiva que motiva a los estudiantes a participar de manera activa en su proceso de aprendizaje. A través de la inmersión en entornos virtuales, los jugadores tienen la oportunidad de practicar habilidades lingüísticas clave, como comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura, de manera divertida y dinámica. Además, los juegos digitales pueden adaptarse fácilmente a diferentes niveles de competencia lingüística y estilos de aprendizaje, lo que los convierte en una herramienta versátil para estudiantes de todas las edades y niveles de habilidad.

En esta era digital, donde la tecnología desempeña un papel central en la vida cotidiana, integrar el aprendizaje del idioma inglés con juegos digitales no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también les proporciona habilidades prácticas y relevantes para el mundo moderno. En esta exploración, analizaremos diversas innovaciones en el ámbito del aprendizaje del idioma inglés basado en juegos digitales, destacando su impacto en el proceso educativo y su potencial para transformar la forma en que se enseña y se aprende este



idioma tan importante. Las tecnologías de la información y comunicación están transformando a la sociedad y en particular los procesos educativos, para responder a los desafíos que demandan cambios en los sistemas educativos y promueven experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Bozada, 2022).

La aplicación de juegos para la enseñanza aprendizaje se ha convertido en una tecnología innovadora que trasciende las fronteras nacionales, cambiando la forma en que se produce el aprendizaje tanto a nivel internacional como nacional. En un contexto global, donde las dinámicas de la educación y el trabajo continúan desarrollándose, la gamificación ha atraído la atención de educadores y profesionales como una herramienta prometedora para mejorar el proceso de adquisición de conocimientos. (Maldonado, 2024)

Cuando se aplica las innovaciones en el aprendizaje es importante fomentar la motivación esta se logra a través de los juegos. El acto de jugar, además de proporcionar placer, es un medio para desarrollar habilidades de razonamiento y cognición estimulando la atención y la memoria en los estudiantes según (Furió, 2013). Los juegos actúan como un recurso capaz de motivar a los jugadores, y así se presentan como una alternativa eficiente en el proceso de generación de conocimiento (Busarello, 2016). Por ello, la idea de enseñar inglés como segundo idioma usando juegos es una alternativa viable en la que se obtiene resultados favorables en el aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación sobre la innovación en el aprendizaje del Inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales pretende dotar al estudiante de un conocimiento a través de la motivación y la interacción desarrollando experiencias con la aplicación de tecnologías, además de divertirlo, le permita desarrollar habilidades y conocimientos deseables en el aprendizaje del inglés.



El objetivo principal de esta investigación es evaluar la efectividad y el uso de juegos digitales innovadores en el aprendizaje del idioma inglés por parte de estudiantes universitarios, se pretende identificar los juegos digitales más prometedores y su impacto en el desarrollo de habilidades lingüísticas clave, como la gramática, el vocabulario, la pronunciación y la comprensión oral y escrita. Además, se busca investigar la percepción y la aceptación de estos juegos por parte de los estudiantes y los docentes universitarios.

Materiales y métodos

Este estudio cuyo tema versa sobre innovaciones en el aprendizaje del Inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales, se enmarco dentro de una investigación aplicada, tuvo como objetivo aplicar innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés utilizando juegos digitales como herramienta educativa. La investigación se centró en resolver problemas prácticos y generar conocimiento que son utilizados para abordar desafíos concretos en el campo educativo.

La ruta de investigación siguió un enfoque mixto, combinando elementos teóricos, empíricos y estadístico-matemáticos para obtener una comprensión integral del impacto de las innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés basado en juegos digitales.

Según su finalidad fue una investigación exploratoria, esta permitió la exploración de las características de los juegos digitales existentes y su potencial para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación superior. Además, se investigaron las necesidades y preferencias de los estudiantes en cuanto a las herramientas de aprendizaje digital. También se consideró un estudio descriptivo, ya que se describen las características y funcionalidades de las innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés basado en juegos digitales. Es explicativo por



que se analizó el impacto de las innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés, evaluando su efectividad y eficacia en comparación con otros métodos de enseñanza.

Se utilizaron métodos científicos como:

Revisión bibliográfica: se utilizó en la revisión exhaustiva de la literatura académica relacionada con el aprendizaje del idioma inglés, los juegos digitales y la educación.

Análisis conceptual: se analizaron los conceptos teóricos subyacentes al aprendizaje del idioma inglés y la integración de juegos digitales en el proceso educativo.

Aplicación de innovaciones: se aplicaron los juegos digitales específicamente orientados al aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta las teorías pedagógicas y las necesidades de los estudiantes.

Implementación y evaluación: se llevó a cabo la implementación de las innovaciones en entornos educativos reales, y se evaluó su efectividad a través de observaciones, encuestas y pruebas de rendimiento.

Análisis de datos: se recopilaron datos cuantitativos sobre el rendimiento y la percepción de los estudiantes en relación con el uso de los juegos digitales para el aprendizaje del idioma inglés.

Análisis estadístico: se usó en las técnicas estadísticas para analizar los datos recopilados y determinar la significancia de las diferencias observadas en el rendimiento y la percepción entre los grupos de estudiantes que utilizan juegos digitales y aquellos que no lo hacen.

Al integrar estos enfoques metodológicos, se obtuvo una comprensión profunda y holística de las innovaciones en el aprendizaje del idioma inglés basado en juegos digitales, así como su impacto en el proceso educativo.



Análisis y discusión de los Resultados

En el mundo actual, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en la educación, el aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés no es una excepción. Los estudiantes universitarios se enfrentan a la creciente necesidad de dominar el inglés para alcanzar el éxito académico y profesional en un entorno globalizado. En este contexto, los juegos digitales innovadores se han convertido en una herramienta educativa efectiva para fomentar la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo en el aula de idiomas. A continuación, se presentan una selección de juegos digitales diseñados específicamente para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes universitarios, estos juegos fueron aplicados en estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, por docentes de la misma universidad. A continuación, en la tabla se presentan los detalles sobre sus características, niveles de uso por parte de estudiantes y docentes, así como su efectividad comprobada en el proceso de aprendizaje del inglés. Estas herramientas no solo complementan la enseñanza tradicional, sino que también ofrecen una experiencia de aprendizaje dinámica y envolvente que motiva a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas de manera activa y práctica.

	Características	Criterio	Criterio	Criterio
Juegos Digitales		s	s	Efectiv
		estudia	docente	idad
		ntes	s	
WordQuest Adventures	Combina elementos de aventura y exploración con actividades centradas en el vocabulario y la gramática del inglés. Los jugadores deben completar misiones en un mundo virtual	75%	60%	85%



	mientras resuelven acertijos lingüísticos y participan en conversaciones simuladas.			
LanguageLab VR	Es una experiencia de realidad virtual que sumerge a los jugadores en situaciones cotidianas donde necesitan comunicarse en inglés. Desde pedir en un restaurante hasta participar en reuniones de negocios simuladas, los usuarios practican habilidades lingüísticas de manera inmersiva.	60%	50%	90%
GrammarGuru Challenge	Es un juego de preguntas y respuestas que se centra en la gramática inglesa. Los jugadores compiten entre sí o contra la inteligencia artificial para demostrar su dominio de temas gramaticales como tiempos verbales, pronombres y estructura de oraciones.	80%	70%	80%
SpeakingSim Simulator	Es una herramienta de práctica de conversación que utiliza inteligencia artificial para simular interacciones de habla en inglés. Los usuarios pueden elegir entre una variedad de escenarios y recibir retroalimentación instantánea sobre su pronunciación y fluidez.	70%	55%	85%
VocabVoyage	Es un juego de construcción de vocabulario que presenta palabras en contextos realistas y	65%	45%	85%



desafiantes. Los jugadores exploran diferentes entornos mientras aprenden nuevas palabras y conceptos, y pueden competir en actividades de vocabulario contra otros jugadores.
Estos juegos digitales innovadores no solo hacen que el aprendizaje del idioma inglés sea más interactivo y entretenido para los estudiantes universitarios, sino que también ofrecen a los docentes herramientas efectivas para mejorar la enseñanza y evaluación del inglés como segunda lengua.

Tabla 1. Juegos Digitales Innovadores para el Aprendizaje del Inglés como idioma extranjero.

Criterios estudiantes

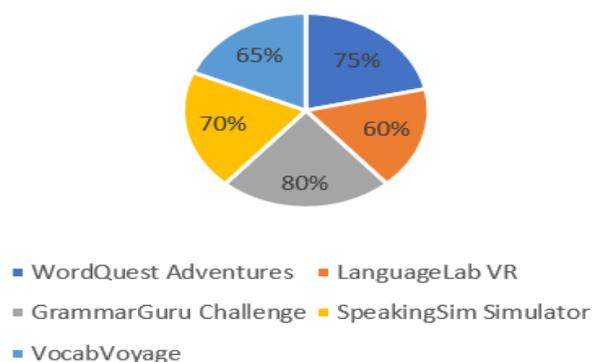


Figura1. Criterio de juegos Digitales Innovadores por estudiantes.

Criterios docentes

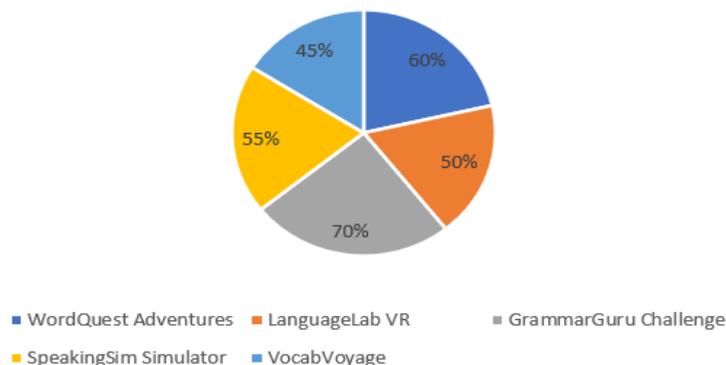


Figura2. Criterio de juegos Digitales Innovadores por los docentes.





Figura1. Criterio de juegos Digitales Innovadores por estudiantes.

Se puede apreciar que en los criterios que fueron evaluados por los estudiantes y docentes el Juego digital con mayor porcentaje lo obtuvo *GrammarGuru Challenge*, en cambio en el criterio de efectividad se conoció que cuando se aplica la realidad virtual con el juego *LanguageLab VR*, los usuarios practican habilidades lingüísticas de manera inmersiva y efectiva, logrando mayor aprendizaje.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, en la actualidad son un problema en las universidades para lograr la mayor efectividad en el aprendizaje, pero integrando a sus metodologías soluciones que van desde sofisticadas y costosas plataformas en línea hasta programas de inmersión, juegos para aprender idiomas, se logra el habla inglesa (Vera, 2018). Varias instituciones educativas de nivel superior académico han utilizados las tecnologías e implementado las plataformas o aulas virtuales de enseñanza como método complementario a la educación tradicional, para fortalecer las competencias de idiomas (Kashif, 2020).

Según (Vianna, 2013), la gamificación se refiere al uso de juegos en otros contextos además del entretenimiento. Para (Cunningham, 2011), se puede entender el término gamificación como el proceso de pensar en algo como un juego, o usar la mecánica del juego para involucrar a las personas en la resolución de problemas. Una vez que se ha visto el impacto



de la gamificación en la motivación de las personas para realizar los más diversos tipos de actividades, explorar este aspecto en la educación se ha vuelto relevante para el desarrollo de este trabajo.

Otros autores como (Yépez, 2018) mencionan que la acción de proponer innovaciones en la práctica pedagógica plantea la estrategia combinada del aprendizaje colaborativo a través de las TIC orientado a mejorar el aprendizaje del idioma inglés. Sus hallazgos dejan ver que esta metodología eleva el aprendizaje de las destrezas comunicativas y las formas de la lengua extranjera.

Por otro lado, los autores (Maciel, 2018), destaca que aplicar las tecnologías para la enseñanza del idioma inglés no es una tarea sencilla ya que se requiere innovación constante, enfocada al desarrollo intelectual del estudiante, partiendo del hecho de que las tecnologías tendrán cada vez mayor presencia, pero solo un sentido didáctico de su uso podrá fortalecer su empleo en el aprendizaje y la formación de los alumnos. De igual forma (Fernández, 2018), resalta dentro de una serie de elementos la competencia que se desarrollan con el uso de las tecnologías, como factores importantes para lograr el perfeccionamiento de la enseñanza en el idioma inglés.

(Rogers, 2010), expresa que es necesario transformar diversas actividades en una experiencia de juego, para entender exactamente qué es el juego, este consiste en una actividad que tiene al menos un jugador, tiene reglas y tiene condiciones para la victoria. Si este juego se muestra en una pantalla, se trata de un videojuego. En este sentido, es claro que la razón de ser de un juego es que alguien participe como jugador, por lo cual es necesario comprender las características del jugador para poder crear mejores experiencias. (Maldonado, 2023) dicen que los procesos de enseñanza aprendizaje con el uso de las tecnologías se flexibilizan y las clases



son más amenas, estas permiten a los docentes el acceso a herramientas para optimizar sus funciones como facilitadores de información y comunicación hacia los estudiantes.

Actualmente, se conoce que las herramientas digitales en relación con sus efectos en el campo educativo, destacan como principales ventajas el desarrollo de competencias comunicativas, habilidades lingüísticas, alfabetización digital, logro de mayor motivación en los estudiantes de educación superior para el aprendizaje de nuevas lenguas, según los autores (Domínguez, 2020); (Borja, 2020); (Figuroa, 2018); (Vigil, 2020), las mismas que contribuyen a la labor docente de una forma más dinámica e interactiva.

Conclusiones

Los juegos digitales innovadores ofrecen un enfoque prometedor para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes universitarios. La integración de tecnología en el aula de idiomas proporciona una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva, lo que resulta en un mayor compromiso por parte de los estudiantes y una mejora en su dominio del idioma.

La efectividad de los juegos digitales en el aprendizaje del inglés está respaldada por su amplio uso tanto por parte de los estudiantes como de los docentes. Estas herramientas no solo facilitan la práctica de habilidades lingüísticas clave, como la gramática, el vocabulario y la pronunciación, sino que también ofrecen un entorno seguro y sin riesgos para cometer errores y aprender de ellos.

La investigación demuestra que los juegos digitales seleccionados tienen un impacto positivo en el proceso de aprendizaje del inglés, con altos niveles de efectividad informados tanto por los estudiantes como por los docentes. Estos hallazgos respaldan la importancia de continuar explorando y desarrollando nuevas formas de integrar la tecnología en la enseñanza de



idiomas para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes universitarios en un mundo cada vez más digitalizado.

Referencias Bibliográficas

- Borja Torresano, S., Mascaro-Benites, E., y Ulli-Flores, W. (2020). Motivación en el uso de podcast para el desarrollo de competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 172-197. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1460>
- Bozada Rivera, N. M., Loo Revollo, R. F., Ortiz Hernández, M. M., & Clavel Quintero, Y. (2022). Impacto de las tecnologías de la información y comunicación en la educación. *Journal TechInnovation*, 1(2), 18–25. <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v1.n2.2022.18-25>
- Busarello, R. I. (2016). *Gamification: principios e estrategias*. Pimenta Cultural.
- Carranza Alcántar, M. del R., Islas Torres, C., y Maciel Gómez, M. L. (2018). Perception of students regarding the use of ICT and learning English. *Apertura*, 10(2), 50-63. <https://doi.org/10.32870/Ap.v10n2.1391>
- Domínguez, M.; Aguirre, C.; Rivarola, M. Y Busso, N. (2020). El aula invertida: un desafío para la enseñanza de inglés comunicacional en el nivel superior. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 20 (11), 192-201. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7869097>
- Fernández Lorenzo, A., Armijos Robles, L., Cárdenas Coral, F., Calero Morales, S., Parra Cárdenas, H., y Galarza Torres, S. (2018). Elementos clave para perfeccionar la enseñanza del inglés en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. *Educación Médica Superior*, 32(1), 94-105. http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v32n1/10_1066.pdf
- Figueroa de la Fuente, M., Glasserman Morales, L. D., y Ramírez Montoya, M. S. (2018). M-learning y desarrollo de habilidades digitales en educación superior a distancia. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 13(2), 97. <https://doi.org/10.15359/rep.13-2.5>
- Furió, D., González-Gancedo, S., Juan, M. C., Seguí, I., & Costa, M. (2013). The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. *Computers and Education*, 64, 24-41. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.015>
- Maldonado Zuñiga, K.; Cables Fernández, E.A. y Rodríguez Sinisterra, G. M. (2024). Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional.



- Roca. Revista científico-Educacional de la provincia Granma*, 20(2), 153-169.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4399>
- Maldonado Zuñiga, K., Caicedo Plúa, C. R., Yanina Holanda, C. P., & Leonardo Raul, M. Q. (2023). Las tecnologías y su aplicación en el proceso educativo en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 16(3), 22-35. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1314>
- Marni, M. y Kashif, A. (2020). Online language learning using virtual classrooms: an analysis of teacher perceptions. *Computer Assisted Language Learning*, 35, 1-16. doi: 10.1080/09588221.2020.1770290
- Rogers, S. (2010). *Level up! The guide to great video game design*. Wiley.
- Torres-Cajas, M, y Yépez-Oviedo, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(78), 861-882. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n78/1405-6666-rmie-23-78-861.pdf>
- Vera, J.; Costa, V. y Molina M. (2018). Idioma inglés, enseñanza tradicional comparada con el aprendizaje utilizando las Apps. *Innovación y Desarrollo*, 1(2), 1-17. <http://tsachila.edu.ec/ojs/index.php/TSEDE/article/view/7>
- Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2013). *Gamification, Inc.: Como reinventar empresas a partir de jogos*. MJV Press.
- Vigil, P, Acosta, R, Andarcio, E, Dumpierrés, E, y Licor, O (2020). Mobile learning: el uso de Whatsapp en el aprendizaje del inglés. *Conrado*, 16(77), 201-208. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-201.pdf>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design. Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

