

El Aprendizaje Basado en Juegos para la Innovación en la Enseñanza

Game-Based Learning for Teaching Innovation

Ana Margarita Aguilar Uribe y José Antonio García Cano*

¹ Universidad Pedagógica Nacional

² Universidad Pedagógica Nacional

Resumen

Este trabajo presenta un estudio cuantitativo realizado en el Centro Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 13, ubicado en Xmatkuil, Yucatán. El objetivo general del estudio es evaluar el impacto del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el proceso de aprendizaje del idioma Inglés en alumnos del grupo segundo "A". Los objetivos específicos incluyen la identificación de los elementos del ABJ que favorecen el aprendizaje del inglés y la determinación del elemento menos favorecido durante su aplicación. Para ello, se emplearon diversas herramientas, como rúbricas y un quiz digital, abarcando las cuatro habilidades fundamentales del idioma: Speaking, Writing, Listening y Reading. Los resultados indican que la implementación del ABJ no solo mejoró el aprendizaje, sino que también optimizó la dinámica de enseñanza. Finalmente, se ofrecen recomendaciones dirigidas a los docentes para potenciar el uso del ABJ en sus prácticas pedagógicas.

Palabras Clave: Aprendizaje Basado en Juegos, Innovación educativa, Enseñanza, Educación Media Superior, Evaluación cuantitativa.

Abstract

This paper presents a quantitative study conducted at the Agricultural Technology High School No. 13, located in Xmatkuil, Yucatan. The general objective of the study is to evaluate the impact of Game-Based Learning (GBL) on the English language learning process of students in second-year group "A". The specific objectives include identifying the elements of GBL that promote English learning and determining the least favored element during its implementation. To achieve this, various tools were employed, such as rubrics and a digital quiz, covering the four fundamental language skills: Speaking, Writing, Listening, and Reading. The results indicate that the implementation of GBL not only improved learning but also optimized teaching dynamics. Finally, recommendations are offered to teachers to enhance the use of GBL in their pedagogical practices.

Keywords: Game-Based Learning, Educational Innovation, Teaching, Upper Secondary Education, Quantitative Evaluation.

1. Introducción

El siguiente trabajo expone los resultados de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) con alumnos de Educación Media Superior en la asignatura de Inglés, desde una perspectiva cuantitativa. Asimismo, en este apartado se presenta el contexto, la problemática, los objetivos, las preguntas de investigación y los elemen-

tos clave que rodean la literatura revisada durante el proceso investigativo.

Problemática

La problemática central de esta investigación es el bajo rendimiento observado en la asignatura de Inglés II, el cual se atribuye a diversos factores, como condiciones económicas y falta de interés, que contribuyen al rezago educativo y a la

Como citar: Aguilar Uribe A.M. García Cano J.A. (2024) El Aprendizaje Basado en Juegos para la Innovación en la Enseñanza

Revista Tribuna Pedagógica, (2)2, [Nueva época] 73-84

Recibido: 5 de octubre de 2024. Aceptado: 24 de noviembre de 2024

deserción escolar. La enseñanza del inglés presenta desafíos significativos para los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje. Por esta razón, se propone la implementación de actividades lúdicas como medio para el aprendizaje que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y competencias necesarias para enfrentar nuevos retos, promoviendo así la inclusión educativa a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

La metodología ABJ facilita una participación activa del alumnado, enriqueciendo el proceso de aprendizaje mediante la interacción tanto con sus compañeros como con el sistema de juego. Esta estrategia posiciona a los estudiantes en entornos complejos, contextualizados y colaborativos, lo que, como señala Marín (2018), favorece la adquisición de experiencias significativas.

Esta metodología permite que los estudiantes asuman un papel protagónico en su proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la creación y recreación del conocimiento y el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que son cruciales para su permanencia en la Educación Media Superior.

El sistema educativo, y en particular las instituciones escolares, deben generar condiciones que garanticen igualdad de oportunidades para todos los estudiantes. El mero acceso a las instituciones educativas no implica, por sí mismo, una respuesta efectiva a la igualdad de oportunidades y a la inclusión social. Todos los niños tienen la capacidad de alcanzar el éxito, aprender, desarrollarse, acceder al conocimiento y a la cultura, y potenciar sus habilidades intelectuales y prácticas.

El presente estudio se enmarca en la identificación y fortalecimiento de áreas de oportunidad dentro del centro escolar, tales como: problemas de autoestima, situaciones familiares adversas, y la necesidad de incluir más a los estudiantes en el proceso educativo. Se enfatiza la importancia de actualizar recursos, mejorar la formación del profesorado y elevar la calidad educativa para fortalecer la formación continua del docente.

Es fundamental renovar la práctica docente mediante actividades disruptivas que hagan cada clase más motivadora, así como respetar los espacios físicos para realizar cambios en el diseño de las instalaciones y patios de recreo. Aunado a esto, se propone diseñar una ergonomía didáctica que ofrezca distintos ambientes adaptados a las diversas actividades educativas.

En consecuencia, con los argumentos planteados previamente se plantean las siguientes interrogantes para esta investigación:

I. ¿Qué efecto tiene el uso del Aprendizaje Basado en Juegos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13?

II. ¿Qué elementos del Aprendizaje Basado en Juegos favorecen el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13?

III. ¿Cuál es el elemento menos favorecido en el Aprendizaje del Inglés durante la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos?

Con base en las interrogantes planteadas ahora se exponen los objetivos del marco metodológico de esta investigación.

El objetivo general consiste en: Evaluar el efecto del uso del Aprendizaje Basado en Juegos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13.

Los objetivos específicos de esta investigación son dos y se presentan a continuación:

I. Identificar los elementos del Aprendizaje Basado en Juegos que favorecen el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13.

II. Conocer el elemento menos favorecido en el Aprendizaje del Inglés durante la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos.

La justificación que acompaña a este estudio se centra en diferentes factores, entre los cuales destaca la relevancia de la problemática,

esta proviene de la necesidad y los beneficios que trae consigo la formación integral para el desarrollo de individuos productivos y participes en la construcción de una sociedad más incluyente y con miras a la solución de problemas, a través de la gestión de competencias que movilicen los 4 saberes: Conocer, hacer, ser y por último vivir, esto se enuncia en la Reforma Integral de Educación Media Superior, así como también lo señala Delors (2006) haciendo ahínco en que:

En el siglo XXI, que ofrecerá recursos sin precedentes tanto a la circulación y al almacenamiento de informaciones como a la comunicación, planteará a la educación una doble exigencia que, a primera vista, puede parecer casi contradictoria: la educación deberá transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognoscitiva, porque son las bases de las competencias del futuro. Simultáneamente, deberá hallar y definir orientaciones que permitan no dejarse sumergir por las corrientes de informaciones más o menos efímeras que invaden los espacios públicos y privados y conservar el rumbo en proyectos de desarrollo individuales y colectivos. En cierto sentido, la educación se ve obligada a proporcionar las cartas náuticas de un mundo complejo y en perpetua agitación y, al mismo tiempo, la brújula para poder navegar por él.

Aunado a esto se puede concebir que el juego es una forma lúdica y divertida para aprender, así como una forma para favorecer un ambiente de confianza e integrador con el objetivo de aprender y experimentar. Una de estas metodologías es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que en inglés se conoce como Game-Based Learning (GBL), la cual consiste en la transmisión, adquisición y refuerzo de conocimientos a través de juegos con fines educativos.

Las hipótesis de esta investigación son las siguientes:

H1. El uso del Aprendizaje Basado en Juegos mejora el Proceso de Aprendizaje del Idioma

Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13.

H0. El uso del Aprendizaje Basado en Juegos NO mejora el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos de Nivel Medio Superior del CBTA 13.

Para la revisión de literatura de esta investigación, se llevó a cabo un exhaustivo análisis de diversas fuentes, incluyendo artículos académicos, libros especializados y recursos digitales que abordan el aprendizaje basado en juegos desde múltiples enfoques. En conjunto, se consideraron teorías pedagógicas relevantes, como el aprendizaje experiencial, que sustenta el uso de los juegos en el aula para ofrecer un panorama más amplio sobre el tema, dichos elementos son los siguientes:

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) bajo el argumento de García Cano (2023), se erige como una metodología pedagógica que emplea el juego como vehículo para la adquisición de conocimientos, fomentando un ecosistema de aprendizaje dinámico y colaborativo. Esto facilita la yuxtaposición de conceptos, permitiendo a los estudiantes integrar contenidos de manera lúdica y significativa, algunos ejemplos de esto son: la implementación de una lotería temática sobre historia o un juego de Jeopardy enfocado en los tipos de investigación no solo refuerza el aprendizaje cognitivo, sino que también promueve el desarrollo de competencias socioemocionales y la interacción social. Las características distintivas del ABJ incluyen la motivación intrínseca que desencadena en los estudiantes, la activa participación en la construcción del conocimiento y el fomento de un clima de aula propicio para el aprendizaje colaborativo. Estas dinámicas permiten una progresión efectiva de competencias, propiciando la formación integral del estudiante y su conexión con el entorno sociocultural.

Gamificación . La gamificación es un concepto que es muy amplio y aplicativo en diferentes áreas de la gamificación, en palabras de García

Cano (2020), se puede definir como la aplicación de los principios y fundamentos del juego en entornos no lúdicos, lo cual aborda desde el ámbito empresarial, educativo, emocional y por supuesto el ámbito educativo.

Enseñanza del Inglés. La estrategia de enseñanza, se define como tácticas que son las que emplea un docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación a sus conocimientos previos. En este sentido, la enseñanza de lenguas extranjeras se relaciona directamente con la lingüística aplicada.

Peralta (2006) , establece que las estrategias de enseñanza son utilizadas desde el instante en que el docente planifica sus lecciones. Son el conjunto de decisiones que toma cada docente según su experiencia para educar de la mejor manera posible.

En cuanto a estrategias ha existido un campo evolutivo amplio desde el inicio de la enseñanza de lenguas hasta la actualidad: Al inicio se contaba con estrategias relacionadas a métodos tradicionalistas, donde la tecnología y la interacción entre estudiantes no jugaba ningún papel medular.

El método comunicativo se define como un enfoque relacionado con el aprendizaje de interacción en lugar de la memorización de reglas. Nace como antagónico al método de traducción gramatical, ya que busca que los estudiantes logren desarrollar competencias de comunicación efectiva en el idioma que se encuentran estudiando

Habilidades del Idioma Inglés. Las estrategias innovadoras para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, incluyen en gran parte al rol que el docente desempeña en las aulas de clases y estas llegan a fortalecer el nivel de confianza, para que ellos se logren comunicar de manera efectiva a través del lenguaje oral y por ende, su autoestima ayude en el desarrollo de las habilidades y destrezas y su proceso de enseñanza aprendizaje. (Colmenares, 2017, p. 12).

Reading

La lectura puede y debe aportar interesantes contribuciones a las clases de inglés, aunque las tendencias metodológicas de hace algunos años despreciaban el uso de esta skill en los cursos de idiomas modernos, hoy parece que está volviendo a gran importancia en la enseñanza de la lengua inglesa. Lee (1995), por ejemplo, opina que *al though it is possible to learn to speak without reading, it seems a more effective strategy to learn to read simultaneously with learning to speak* Aunque es posible aprender a hablar sin leer, parece una estrategia más efectiva aprender a leer simultáneamente con aprender a hablar

Listening

La habilidad de escuchar, es muy conveniente realizar una serie de ejercicios especialmente preparados y graduados en cuanto a su dificultad, para que los alumnos vayan mejorando y agudizando su capacidad de oír efectivamente. En estos ejercicios se debe procurar que los estudiantes presten más atención al significado que a las palabras y consigan captar lo esencial de lo que han escuchado (Rivers,1972).

Writing

La escritura es utilizada para copiar oraciones, diálogos, o cualquier texto que se haya leído, o bien completando frases y oraciones que se hayan practicado previamente en clase. Posteriormente, se pueden rellenar párrafos que hayan sido adecuadamente preparados, e incluso resúmenes de historias cortas, sin olvidar hacer algún dictado de vez en cuando (Sharwood-Smith,1974).

Speaking

Alexander (1971), señala que el hablante es tan importante como el oyente en la comunicación oral, y por tanto, es evidente la enorme trascendencia que esta destreza tiene en la enseñanza de una lengua. La utilización de diálogos y pequeñas dramatizaciones -role-playing- sirve perfectamente para ayudar a los

alumnos a ejercitarse en la práctica de esta destreza.

2. Metodología

El presente apartado describe los elementos que acompañaron este estudio, tomando en cuenta el enfoque, la población de estudio, así como también los instrumentos empleados en la investigación.

Los enfoques cuantitativos de investigación hacen referencia a la información recolectada que determina el grado de significación de las relaciones previstas entre las variables, es orientada por conceptos empíricos medibles, derivados de conceptos teóricos con los que se construyen hipótesis conceptuales. Se realiza asignando unidades de numeración a los datos recogidos. Por lo que es Numérica o simbólica y por consiguiente manipulable según reglas matemáticas, usualmente, estadísticas. El procedimiento que se sigue es hipotético-deductivo el cual inicia con la formulación de las hipótesis derivadas de la teoría, continúa con la operacionalización de las variables, la recolección, el procesamiento de los datos y la interpretación. Los datos empíricos constituyen la base para la prueba de las hipótesis y los modelos teóricos formulados por el investigador (Friedman, 1953).

El estudio experimental se caracteriza por la manipulación intencionada de la variable independiente y el análisis de su impacto sobre una variable dependiente. En cuanto a sus subdiseños se encuentran los estudios de tipo: (a) pre-experimental, caracterizado por realizar una intervención únicamente en un grupo. Los pre experimentos sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos (Campbell, 1969).

“El Centro Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 13” con clave 31DTA0013G se encuentra ubicada en una Ex hacienda llamada Xmatkuil. Dicha institución pertenece al sector

público perteneciente al estado de Yucatán.

El nivel socioeconómico de la localidad es media-baja, ya que muchas veces los estudiantes no cuentan con materiales para la escuela o internet en sus casas, ya sea porque viven en comisarías o en otro municipio donde no hay señal, la seguridad es suficiente ya que cada mañana pasa una policía inspeccionando el lugar, No obstante, cuenta con servicios públicos de agua, drenajes, luz eléctrica, transporte, recolección de basura y alumbrado público.

La mayoría de los estudiantes son alumnos entre 15 a 17 años, la escuela cuenta con varias especialidades que son soporte y manteniendo de cómputo, agropecuario, biotecnología, contaduría, es una escuela rural, muy tranquila y al fondo de la escuela está la posta en donde muchas veces ven la administración de la escuela.

La unidad de estudio estuvo conformada por alumnos del grupo 2° A de Inglés II, el total de alumnos son 15 con 7 hombres y 8 mujeres. Las debilidades del grupo es la falta de recursos para seguir aprendiendo un idioma, sus fortalezas que es que trabajan en grupos para obtener una solución, son responsables y cooperativos y les gustan los juegos interactivos hacia la asignatura.

La muestra fue realizada por un método no probabilístico por conveniencia ya que los grupos fueron asignados por orden de la dirección del plantel ya que fue un permiso solicitado para la institución y poder aplicar dentro de la escuela los instrumentos para la recolecta de datos.

Según Hurtado de Barrera (2000), la unidad de estudios se refiere al contexto, al ser o entidad poseedores de las características, evento, cualidad o variable, que desea estudiar, una unidad de estudios puede ser una persona, un objeto, un grupo, una extensión geográfica, una institución, entre otras. Así mismo en la unidad de estudio de una investigación se trata de buscar una muestra que sea comprensiva y que, a su vez, tenga en cuenta las debilidades y fortalezas, basándose en los conocimientos y buena capacidad de la información.

Tabla 1

Unidad de estudio

Sujetos	Hombres	Mujeres	Total
Alumnos	7	8	15
Totales	7	8	15

El procedimiento para la obtención de los datos se realizó en la escuela preparatoria Centro bachillerato Tecnológico Agropecuario No 13, previamente se realizaron técnicas, donde se adaptaron los contenidos temáticos en Pasado Simple para utilizarlos con Aprendizajes Basados en Juegos, posteriormente se construyeron instrumentos que sirvió como prueba para aplicar en esta investigación. Los temas pertenecen al segundo grado de la asignatura de inglés. El tiempo de aplicación fue de dos módulos de 50 minutos. En este rally se utilizaron varias aplicaciones digitales que permitieron vincularse con las actividades de aprendizaje entregadas en el diario de misión, aunado a esto se utilizó una agenda de trabajo que estaba compuesta por el número de estaciones de dicho Rally en las cuales se registró a forma de monitoreo el cumplimiento de las estrategias de aprendizaje vinculadas con los objetivos específicos planteados previamente.

Los temas evaluados son los correspondientes al primer bloque impartidos durante el mes de septiembre. En este grupo recibió aplicaciones de cuestionarios con el recurso de Genially Digital, un formulario dicotómico digital basado en Google Form, Rúbricas y finalmente el examen para comparar los puntajes obtenidos como resultado del tratamiento.

En esta investigación se utilizaron diversos instrumentos, tales como el quiz digital, el cual es un cuestionario que sirve para involucrar a los estudiantes en un aprendizaje activo y significativo, en el que se les anime a investigar, reflexionar y discutir los contenidos a través de preguntas teóricas y prácticas.

Por otra parte, también se buscó el impacto que causa el uso de nuevas tecnologías en las clases de inglés, ejecutada en Sao Paulo, consigu-

iendo como resultado el impacto que estos recursos tienen en el desarrollo de las destrezas y aptitudes de los estudiantes, los cuales comienzan a interactuar con sus compañeros, y tienen más libertad para ser los constructores de su propio aprendizaje (Ramos, 2017). Aunado a esto se empleó una escala de Likert, que es un método de medición utilizado por los investigadores con el objetivo de evaluar la opinión y las actitudes de los demás.

Las escalas tipo Likert, o politómicas, desde su aparición y difusión en las primeras décadas del siglo pasado (Likert, 1932), han tenido gran acogida y sus postulados fueron tomados en cuenta para la construcción de muchos instrumentos de evaluación psicológica que ahora conocemos (Cortada de Kohan, 2004). Una rúbrica como instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados.

(Mertler, 2001; Roblyer y Wiencke, 2003) coinciden en definir la rúbrica como una herramienta versátil que puede utilizarse de forma muy diferente para evaluar y tutorizar los trabajos de los estudiantes. Por una parte, provee al alumno de un referente que proporciona un feedback relativo a cómo mejorar su trabajo. Por otra parte, proporciona al profesor la posibilidad de manifestar sus expectativas sobre los objetivos de aprendizaje fijados.

Por su parte, Moskal (2000) expresa su preocupación por conocer las áreas y actividades sobre las que se ha empleado la rúbrica. Con este fin, revisa diversos trabajos en los que trata de ubicar el uso de la evaluación con esta herramienta y por último una prueba objetiva en cuyos ejercicios o preguntas tienen solo una respuesta precisa y en las que el juicio u opinión del docente en nada afecta o influye en las respuestas de los estudiantes (Vera, 2013).

Los items que incluyen presentan una situación estructurada y quien la contesta tiene

que seleccionar una alternativa o proporcionar una respuesta corta o breve. Las acciones se ejecutaron de la siguiente manera:

- I. Se solicitó permiso para la investigación
- II. Desarrollo de las secuencias didácticas
- III. Aplicación de los instrumentos
- IV. Análisis de la información
- V. Organización de resultados y conclusiones

Para el análisis de los datos se utilizaron varios programas de estadística y ofimática, entre los cuales destaca Excel y Hojas de cálculo del espacio de trabajo de Google, esto sirvió también para la elaboración de histogramas y figuras.

3. Resultados

En este apartado se exhiben los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos a los grupos de estudio, con la finalidad de verificar el cumplimiento del objetivo planteado. Para medir y determinar el efecto del Aprendizaje Basado en Juegos en el nivel de aprendizaje del inglés en alumnos del CBTA 13 de Xmatkuil, se realizó un análisis estadístico descriptivo. Los resultados se muestran en tablas, figuras y gráficas, donde se aprecian las puntuaciones.

Como se mencionó anteriormente, la aplicación de los instrumentos fue realizada durante el mes de septiembre del 2023 y consistió en la aplicación de rúbricas, encuestas y otros instrumentos. Con estos se buscó mejorar el nivel de inglés de los alumnos del Nivel Medio Superior a través de cuatro categorías, las cuales son: Writing, Listening, Speaking and Reading.

Con relación al factor predominante en el bajo nivel de inglés del alumnado se empleó una encuesta con escala Likert ascendente de 0 a 5 puntos con cuatro categorías relacionadas con elementos como la accesibilidad, resultado que se plantea de manera general al inicio de la estadística descriptiva.

La información recabada sobre los factores que inciden en el aprendizaje del idioma inglés podemos mencionar que esta tuvo diferentes respuestas en los reactivos que la componen a continuación se presenta la tabla 5 que contiene el puntaje general obtenido por cada categoría abordada.

Tabla 2
Concentrado del promedio de la puntuación obtenida en la aplicación de la encuesta de factores

Puntuación general	Aprendizaje centrado en el estudiante	Acceso Universal	Atención a la diversidad	Evaluación y monitoreo inclusivos
Inglés 3 2 "A"	337	336	357	320

Los resultados de la encuesta aplicada como parte de la investigación para determinar el factor predominante en el aprendizaje del inglés en estudiantes de educación media superior, arrojaron que la opción "Atención a la diversidad" obtuvo el puntaje más alto con 357 puntos, le sigue en orden descendente "Aprendizaje centrado en el estudiante" con 337 puntos, "Acceso universal" con 336 y finalmente "Evaluación y monitoreo inclusivos" con 320 puntos. Estos hallazgos indican que desde la perspectiva de los estudiantes, la atención a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje es el aspecto más relevante para mejorar la enseñanza del inglés en este nivel educativo.

Por lo tanto, una educación más personalizada e inclusiva tendría un impacto positivo en el dominio del idioma. Relacionando el análisis de la información obtenida en esta intervención es importante mencionar cuáles son las categorías que se usaron para ubicar los puntajes que la población de estudiantes obtuvo. Estos se obtuvieron en una estructura dividida en cuatro categorías compuestas por diferentes instrumentos:

1. Listening: Rúbrica
2. Writing: Rúbrica
3. Speaking: Rúbrica
4. Reading: Rúbrica

Se realizó una prueba diagnóstica por medio de un quiz digital Genially en donde se aplicaron

distintas estrategias de enseñanza para las 4 habilidades del idioma inglés Reading, Writing, Speaking, Listening.

Tabla 6

Diagnóstico quiz digital en las 4 habilidades del idioma Pretest

Puntuación general	Listening	Writing	Speaking	Reading
Inglés 3 2 "A"	60	70	65	60

En la tabla 6 se presenta una descripción de las puntuaciones generales obtenidas en la aplicación del juego. La tabla presenta los resultados por el salón 2A según sus categorías de la prueba diagnóstica, la cual se encuentra dividida en: Listening, Writing, Speaking, Reading.

Se observa que los alumnos del salón A se obtienen puntajes de 60, 70, 65,60 en las categorías de listening, writing, speaking y Reading respectivamente. Para evaluar los puntajes globales obtenidos por los alumnos según sus respuestas con relación al aprendizaje del inglés, se utilizó un examen escrito de 4 ejercicios, tomando en cuenta que el máximo de puntos es de 100.

Los resultados de cada estudiante deberían idealmente llegar a 100 puntos en cada una de las categorías. Los alumnos con puntajes mínimos del 60% o más del valor total por categoría presentarían un resultado aprobatorio tomando en cuenta los criterios de acreditación de la asignatura. Puede existir un puntaje aprobatorio en varias categorías. Otra alternativa es que se presente un resultado global que alcance el 60%.

Tabla 7

Concentrado del promedio de la puntuación obtenida en la aplicación de los instrumentos-

Posttest

Puntuación general	Listening	Writing	Speaking	Reading
Inglés 3 2 "A"	76	80	81	82

La tabla 7, presenta una clara descripción de las puntuaciones generales obtenidas en la aplicación del instrumento. La tabla presenta los re-

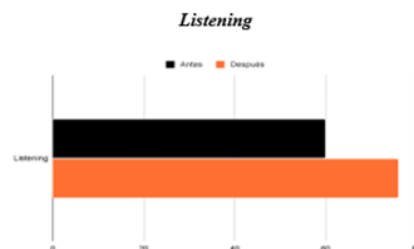
sultados por el salón 2A según las categorías de la prueba objetiva, la cual se encuentra dividida en: Listening, Writing, Speaking y Reading.

Se observa que en los alumnos del salón A se obtienen puntajes de 76, 80, 81 y 82 en las categorías de Listening, Writing, Speaking y Reading respectivamente.

Para la presentación del análisis de datos obtenidos en la aplicación del instrumento, lo primero es ver a detalle los resultados que se obtienen en la distribución de la información. La manera de proceder es el siguiente, lo primero a describir será la información por categoría obtenida en los resultados que la población de estudiantes. respetando el orden de aparición de cada categoría, se presentará toda la información en el siguiente orden: Listening, Writing, Speaking y Reading.

Figura 1

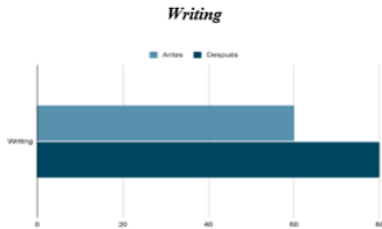
Puntaje obtenido en la categoría de Listening antes y después del ABJ



Los resultados obtenidos en el antes y después de la categoría Listening son altamente significativos. La figura 1 representa claramente esta evolución, mostrando un aumento notable en los puntajes de los estudiantes. Con un puntaje inicial de 60 en el pre test y un puntaje de 76 en el pos test, se observa un progreso sustancial después de la implementación del aprendizaje basado en juegos. Estos resultados respaldan la efectividad de esta metodología en la mejora de las habilidades de escuchar de los estudiantes en el idioma inglés.

Figura 2

Puntaje obtenido en la categoría de Writing antes y después del ABJ



Los resultados presentados muestran un avance en la categoría de Writing luego de la implementación del aprendizaje basado en juegos. La gráfica que acompaña a este estudio revela un aumento en los puntajes obtenidos, pasando de un 60% en la fase inicial a un elevado 80% en la etapa posterior, estos resultados confirman de manera contundente la eficacia del enfoque basado en juegos para potenciar las habilidades de escritura en los participantes del estudio.

Figura 3

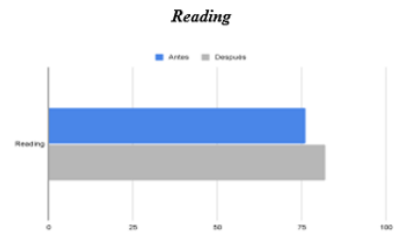
Puntaje obtenido en la categoría de Speaking antes y después del ABJ



En los resultados obtenidos en el estudio de la categoría de Speaking, se observa un notorio incremento en los puntajes luego de la implementación del aprendizaje basado en juegos. La gráfica muestra un progreso, evidenciando un aumento del 65% en la fase inicial a un sobresaliente 81% en la etapa posterior. Estos datos revelan de forma clara y coherente el impacto positivo del enfoque basado en juegos en el desarrollo de las habilidades de expresión oral de los participantes del estudio.

Figura 4

Puntaje obtenido en la categoría de Reading antes y después del ABJ



En el análisis de los resultados obtenidos en el estudio de la categoría de Reading, se destaca un incremento notable en los puntajes tras la introducción del aprendizaje basado en juegos. La representación gráfica ilustra claramente que el incremento es mínimo, pasando de un 76% en la fase inicial a un prometedor 82% en la etapa posterior. Estos datos subrayan de forma concluyente la efectividad del enfoque basado en juegos en la mejora de las habilidades de lectura de los participantes en el estudio.

4. Discusión

Booth y Ainscow (1998) conceptualizan la inclusión educativa como “el proceso de aumentar la participación de los alumnos en el currículum en las comunidades escolares y en la cultura, a la vez que se reduce su exclusión en las mismas”. Para ellos, la inclusión y la exclusión son dos procesos extremos que dependen uno del otro, no constituyendo situaciones sociales definitivas. Dentro de los resultados de la presente investigación se demuestra que el 90% de los sujetos aumentó la participación y redujo la exclusión en el aula con los juegos implementados. Podrían aplicarse estos juegos en diferentes contextos para una mejora hacia la inclusión. Los entornos virtuales de aprendizaje surgen de las muchas necesidades que se aparecen en la que se conoce como la sociedad de la información o del conocimiento, y se generan por la necesidad de propiciar entornos nuevos e innovadores de aprendizaje y a medida que van apareciendo

nuevos procesos informáticos, estos entornos van mejorando, todo esto en base a las herramientas tecnológicas que se encuentran en los medios actuales (Díaz, 2017, p. 27).

Dentro de los resultados de la presente investigación se demuestra que el 100% de los sujetos han mejorado su desempeño en el idioma inglés con base nuevas herramientas tecnológicas. Se podría aplicar en diferentes contextos si en las escuelas se tienen recursos para las herramientas tecnológicas.

Teixes (2015) refuerza lo anterior mencionado al aludir que el concepto de gamificación está relacionado con “la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos

Dentro de los resultados de la presente investigación se demuestra que el 100% de los sujetos tienen motivación por seguir aprendiendo y su comportamiento es aún mejorable e inclusivo hacia ellos mismos. Se podría aplicar en diferentes contextos siempre y cuando se tenga un control de grupo para el cuidado de las tecnologías. la importancia de la gamificación educativa radica en la oportunidad de proponer una alternativa innovadora que contemple las características de la población estudiantil que transita en los diferentes niveles educativos con elementos como los estímulos alternativos que les divierten más y que les proporcionan mayores satisfacciones con menos esfuerzo pero, sobre todo, la monotonía del proceso de enseñanza. Lo anterior mencionado, nos lleva a replantear alternativas de clase que tengan cierta naturaleza adaptativa, así como también presenten el elemento sorpresa como parte de su dinámica de aplicación con miras a la mejora del nivel de concreción del aprendizaje simultáneo, llevando al docente a un nuevo rol activo en su proceso de mejora a través de la llamada interacción didáctica (García Cano, 2023).

Dentro de los resultados de la presente investigación se demuestra que el 100% de los sujetos tienen una interacción didáctica, y obtienen una mejora en su desempeño en las diferentes dinámicas en la aplicación de los juegos. Se podría aplicar en diferentes contextos si el docente tiene esa iniciativa de innovar al estudiante a seguir aprendiendo y cambiar el comportamiento negativo hacia el estudiante.

5. Conclusiones

El eje central de esta investigación giró en torno al efecto del uso del Aprendizaje Basado en Juegos en la práctica docente, para lo cual se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el efecto del uso de Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en la asignatura de inglés, en los alumnos de segundo semestre del “Centro Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 13” de Xmatkuil Yucatán en el ciclo escolar 2023-2024?

De Acuerdo al análisis realizado se compararon el antes y después de la prueba integrando un diagnóstico con juegos digitales Genially con las 4 habilidades del idioma inglés y una prueba objetiva, en el cual se obtuvieron mayores resultados después de la aplicación. El Aprendizaje Basado en Juegos fue empleado como una herramienta digital didáctica que se utilizó como apoyo para impartir el tema Pasado Simple en el idioma inglés a los estudiantes que cursan el segundo grado grupo A: El instrumento de mediación constó de una prueba que evaluó 4 habilidades del idioma. Se mejoró el porcentaje de las habilidades de Listening, Reading, Writing, Speaking, al igual se obtuvo una participación inclusiva entre los estudiantes. Gracias al Aprendizaje Basado en Juegos que es una herramienta que ayudo al estudiante a su mejora de aprendizaje y obtener el interés hacia la materia dando énfasis a la práctica educativa.

La investigación realizada arrojó que el indicador de la habilidad Reading, obtuvo mejores resultados en aprovechamiento en la prueba ob-

jetiva con un 82%, en la cual despertó el mayor interés en la asignatura del idioma ya que el resultado anterior era de 76% en la cual el estudiantes aún no comprendía algunas palabras de la lectura, en la habilidad de Speaking se obtuvo un 81% alcanzó un nivel elevado al que tenían antes con un 65%, ya que el estudiantes aún no implementaba un vocabulario más extenso para la forma de armar oraciones en pasado, en la habilidad de Listening el porcentaje fue de 60% con la mejoría de un 76% en el que el estudiante ya implementa un mayor vocabulario al anterior, y por último la habilidad de Writing con un 60% con la mejoría de un 80% en la escritura implementando nuevas oraciones y verbos en pasado simple.

Con los resultados de esta investigación se puede concluir que se cumplió con el objetivo de determinar en qué forma del uso del aprendizaje basado en juegos con la tecnología que favorece el aprendizaje de una segunda lengua en los alumnos de segundo grado grupo A en el Centro Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 13” de Xmatkuil Yucatán en el ciclo escolar 2023-2024.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, se recomienda que los profesores de diferentes asignaturas implementen el uso de Aprendizaje Basado en Juegos en el aula para favorecer el proceso de enseñanza- aprendizaje; ya que como se muestra en este trabajo, son una herramienta innovadora, inclusiva y creativa que motiva a los estudiantes a aprender y ayudar a desarrollar habilidades para alcanzar las competencias requeridas por el programa de estudios.

A los docentes de la asignatura de inglés se les recomienda implementar en su planeación didáctica el uso del Aprendizaje Basado en Juegos, adaptándolo a estrategias didácticas que vayan de acuerdo con diferentes contenidos del Pasado Simple, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. De igual forma se les recomienda implementar estos aprendizajes a otros contenidos de la asignatura de inglés, ya que les permite a los estudiantes comprender visualmente algunos concep-

tos importantes como: Verbos en pasado, realizar oraciones y comprender una lectura a través del juego; además de que los motiva a aprender de una manera amena e interesante.

Para utilizar esta herramienta en el aula, se recomienda trabajar en equipos pequeños para fomentar el trabajo colaborativo y de manera individual, propiciar aportaciones apoyadas por algún juego educativo; que les permita a los estudiantes ser constructores de sus propios conocimientos para desarrollar habilidades tecnológicas que les permitan adquirir las competencias para aplicar lo aprendido en la vida cotidiana.

En las escuelas se les recomienda fomentar el uso de las TICS entre sus maestros y habilitar salas de cómputo con diferentes softwares que les permita a los docentes llevar a cabo la aplicación de estas estrategias. Es imperativo proseguir con la actualización y el diseño de nuevos juegos que faciliten la enseñanza de una segunda lengua, mediante la yuxtaposición de enfoques pedagógicos adaptados a diversos niveles educativos. Este proceso debe estar orientado hacia la definición de objetivos específicos que optimicen el aprendizaje, apoyándose en el paradigma del aprendizaje basado en juegos.

La investigación de buenas prácticas en este ámbito permitirá estructurar entornos de aprendizaje formales que favorezcan la interdisciplinariedad, involucrando al alumnado de manera activa en su propio proceso educativo y promoviendo el trabajo colaborativo como un elemento transferible en el aprendizaje de una lengua.

Por otra parte, cabe mencionar que los videojuegos emergen como herramientas didácticas valiosas en la enseñanza de idiomas, dado que amplifican el tiempo de exposición a la lengua objetivo, facilitando así la práctica y la internalización de contenidos (Casañ-Pitarch, 2017).

Su capacidad para motivar a los estudiantes se fundamenta en el placer y el entretenimiento, lo que, a su vez, incrementa su compromiso y participación. Es fundamental señalar que la inno-

vación educativa debe emanar del docente, quien tiene la responsabilidad de implementar cambios transformacionales que propicien un aprendizaje sustentable y significativo en el contexto actual.

6. Bibliografía

Avendaño, V. (2024). Taxonomía de aprendizaje conectivo IA-Net: propuesta para la enseñanza basada en inteligencia artificial y red. (2024). *Revista Varela*, 24(67), 73-82.

Alexander, (1971). *Guided composition writing*. Longmans.

Booth, T. y Ainscow, M. (1998): *From them to us. An international study of inclusion on education*. London: Routledge.

Campbell, D.T. (1969). *Reforms as experiments*. *American Psychologist*, 24, 409-429

Casañ-Pitarch, R. (2017b). *Storyline-based video games in the FL classroom*. *Digital Education Review*, (31), 80-92.

Cortada de Kohan, N. (2004). *Teoría y métodos para la construcción de escalas de actitudes*. Buenos Aires: Lugar Editorial

Delors, J. (2006). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (2.ª ed.)*. UNESCO.

Díaz M. (2017). *Los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza actual*. *Dialnet*, 23.

Friedman, Milton (1953), *Essays in Positive Economics*, Chicago, University of Chicago Press.

García Cano, J. A. (Presentador). (2023,13 de marzo). *El Aprendizaje Basado en Juegos y la Alineación Didáctica (Número. 4) [Episodio de pódcast de audio]*. En *Edu XXI: "Innovación para la Educación"*. <https://open.spotify.com/episode/6tPBAYx7WaW8Xn137TarSW>

García Cano, J.A. [Dr. José Antonio García Cano] (6 de agosto de 2020). *Gamificación: "Enseña Juega y Aprende"*[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=33EMzNQd1ggt=14s>

Hurtado De Barrera, J. (2000). *El proyecto de investigación*. Sypal. IUT: Caripito

Lee, L.: *Learning Strategy Instructions as a Key to Success in Second Language Learning*. *Northeast Conference Newsletter*, 37, (1995), pp. 11-13.

Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*. *Archives of Psychology*, 140, 1-55. López, J. (2005). *Items politómicos vs. dicotómicos: un estudio metodológico*. *Anales de Psicología*, 21(2), 339- 344.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.

Peralta, Wilian M. "Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera". *Revista Vinculando* (2016).

Ramos, M. (2017). *O Impacto do uso das Novas Tecnologías em Aulas de Inglês para cursos Tecnológicos* El impacto del uso de nuevas tecnologías en las clases de inglés para cursos tecnológicos. *CBTeclE*, 1(1), 1-13.

Rivers, W. M.: *Teaching Foreign Language Skills*. Chicago: the University of Chicago Press, (1972).

Sharwood-SM/TH, M.: *Teaching Wriiten English: Problems and Principles*, E. T. *FORUM* Vol.XII, No. 3, (1974).

Teixes, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC.