



Aprendizaje de vocabulario mediante la utilización de la gamificación como práctica curricular en el nivel básico de alemán.

Berenice Aguilar Paleta

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

berenice.aguilarp@alumno.buap.mx

Gloria Angélica Valenzuela Ojeda

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

angelica.valenzuela@correo.buap.mx

Jose Luis Tobon Luna

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

jose.tobonlun@alumno.buap.mx

Área temática: Práctica curricular: Docentes y alumnos, los actores del currículo.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo describir la percepción de un grupo de estudiantes, después de implementar la gamificación, como práctica curricular, durante el aprendizaje de vocabulario del idioma alemán en un nivel básico, a causa de la complejidad del vocabulario en el idioma alemán por los tres géneros que conforman a los sustantivos y dado que, no es fácil reconocer si un sustantivo es masculino, femenino o neutro y a que las reglas son confusas y tediosas de aprender para los estudiantes.

En esta ponencia se presentan los resultados obtenidos con base a las respuestas de los alumnos después de la aplicación de una pregunta en la cual se les cuestionó sobre su experiencia al utilizar la gamificación. La organización de la ponencia se encuentra dividida en: Justificación, Enfoque conceptual, Metodología, Resultados, Conclusiones y recomendaciones y Referencias.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, vocabulario, idioma alemán, práctica curricular.

Justificación

El aprendizaje de un idioma no es un proceso sencillo debido a todos los conocimientos que se necesitan desde un nivel inicial. Dentro de los saberes que son esenciales en esta formación se encuentra el vocabulario, el cual es muy importante para poder comunicarse de manera escrita y oral y sin él sería imposible lograr comprender un segundo idioma.

Con relación al idioma alemán, este tiene un grado de complejidad mayor en comparación a los idiomas francés e inglés, debido a que existen tres géneros en los sustantivos. Hay que mencionar que si el estudiante no aprende desde un inicio el género de cada palabra tendrá dificultades durante su formación en esta lengua extranjera dado a los cuatro casos de declinación que lo conforman, lo cual hará que el educando no logre alcanzar su objetivo.

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo y con diferentes factores que lo conforman y hacen posible su dominio, se requieren de reglas gramaticales, morfológicas, sintácticas y fonéticas. Sin embargo, antes del lograr aprender todos esos elementos, es fundamental saber el vocabulario en un idioma y el género correspondiente a cada sustantivo, debido a las diferentes declinaciones que se tienen que realizar y para ser más específicos en el idioma alemán. Se declinan artículos definidos e indefinidos, adjetivos posesivos y pronombres personales en los cuatro casos que conforman el idioma que son: nominativo, acusativo, dativo y genitivo.

Para facilitar este aprendizaje, se aplicó una estrategia de enseñanza de gamificación en la práctica curricular de la asignatura de alemán II, con la cual se pretende dejar atrás una enseñanza tradicional llena de hojas de vocabulario que los docentes asignan a los estudiantes para su memorización, lo que resulta aburrido y tedioso para ellos. Con esta herramienta lúdica llamada Kahoot se buscó motivar y mejorar el aprendizaje en el vocabulario, es por ello por lo que la gamificación toma un papel esencial al comenzar a adquirir los conocimientos básicos en un nuevo idioma.

De ahí que, el objetivo de esta investigación consistió en identificar la percepción de un grupo de estudiantes, después de implementar la gamificación como práctica curricular, durante el aprendizaje del vocabulario básico del idioma alemán.

Enfoque conceptual

El aprendizaje de un idioma tiene sus procesos y elementos, entre ellos destaca el saber vocabulario de diferentes tipos como: colores, números, animales, profesiones, entre otros. Por lo que es vital conocerlo desde el principio, y en lo que respecta al idioma alemán se suma el caso de los géneros masculino, femenino y neutro en los sustantivos, lo cual hace que el idioma tenga una dificultad mayor para los alumnos que se encuentran en un nivel básico.

En el aprendizaje y adquisición de la lengua extranjera entra en juego un cúmulo de elementos, que incluyen, naturalmente, a aquellos que ya han sido desarrollados con la adquisición de la lengua materna, tales como la construcción del pensamiento lógico, el desarrollo de la imaginación y la creatividad; dicho aprendizaje ayuda a reestructurar el pensamiento y contribuye a la creación de lazos de comunicación con el medio socio-cultural de la nueva lengua (Ussa, 2011, p. 3).

Por lo que es muy importante el aprender vocabulario desde que se comienza con el estudio de un nuevo idioma, para la construcción de estructuras gramaticales lógicas y correctas, para lograr el desarrollo de la segunda lengua y que el proceso de comunicación sea fluido como es el caso de la lengua materna.

Al lado de ello, se menciona una estrategia de enseñanza que ha tomado renombre dentro y fuera de las aulas de distintos niveles educativos, pero para la realización de esta investigación se aplica al nivel superior. La gamificación como práctica curricular es una técnica de enseñanza, la cual hace uso de elementos y dinámicas del juego y los transporta a espacios no lúdicos.

Debe partirse de la premisa de que la gamificación no es un juego en sí, sino que va más allá, y hace referencia a la utilización de los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en un proceso más lúdico (Bastante y Gutiérrez, 2022, p. 28).

Por lo que, al emplear la gamificación se encuentran beneficios, entre los cuales encontramos: Incremento de la motivación y el interés de los alumnos. Puede agregarse que, al innovar el aprendizaje de un idioma mediante una experiencia dinámica e interactiva, se produce el contexto adecuado para que los alumnos participen y se comprometan en su formación.

Hay que mencionar que las actividades en las que se incluye la gamificación generan la motivación del alumnado, capturan su atención, los conecta con los contenidos curriculares y hay un esfuerzo para obtener aprendizajes significativos por medio de la incorporación de elementos y mecanismos del juego, tales como: recompensa, competencia y desafíos, con los cuales se busca el interés del alumno y que aplique lo aprendido en su contexto. Estas actividades lúdicas permiten fortalecer los contenidos propuestos en el plan de estudios, dándole un sentido funcional y aprendiendo de una manera diferente una lengua extranjera.



La gamificación será siempre un instrumento o estrategia de apoyo en el aula y no un fin en sí misma y las actividades bien gamificadas son aquellas en las que la presencia de los elementos de juegos y videojuegos esté al servicio del aprendizaje y no al revés (Barros, s.f., p. 24).

Puede agregarse que, la gamificación impulsa la práctica constante y repetitiva de vocabulario, lo que fortalece en gran manera su aprendizaje mediante actividades innovadoras, interactivas, dinámicas y desafiantes. Además, durante la aplicación de la gamificación se puede dar una retroalimentación al momento, lo cual permite a los estudiantes ver sus fallas y mejorar su aprendizaje de manera efectiva. De igual manera, al emplear la gamificación se promueve un ambiente de aprendizaje motivador y lúdico.

Con todo lo anterior, se puede decir que la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades y destrezas. Las actividades empleadas y diseñadas para el aprendizaje de vocabulario en un nivel básico de un idioma, y en especial de alemán, activa el pensamiento, la toma de decisiones, la reflexión y la resolución de problemas. Melo y Díaz (2018) mencionan que la gamificación “es un componente orientado al aprendizaje mediado por el juego o por la lúdica; aprendizaje afectivo, teniendo en cuenta que sea un elemento orientado a motivar o persuadir al aprendiente” (p. 241). Por lo que el alumno de manera autónoma y espontánea emplea lo aprendido en clases para la superación de obstáculos e ir avanzado en la actividad lúdica, lo que ayuda a su comprensión y aplicación del vocabulario, y su destreza para emplearlo correctamente.

Por otro lado, durante el proceso de aprendizaje es esencial la adquisición de conocimiento y habilidades. De igual forma es importante que el alumno se encuentre motivado y que su actitud sea positiva para que en su preparación académica pueda fortalecer sus habilidades. Asimismo, la práctica es muy importante para un aprendizaje efectivo. Zichermann y Cunningham (2011) aluden a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). Al incorporar la gamificación, los alumnos pueden ir construyendo sus aprendizajes y llevándolo así a la resolución de problemas de una manera crítica y reflexiva.

Metodología

Se realizó una investigación cualitativa a través de la cual se aplicó, primeramente, la gamificación para el aprendizaje de vocabulario y, posteriormente, se les solicitó a los estudiantes que dieran respuesta a la siguiente pregunta: ¿Consideras que implementar la estrategia de gamificación en el aprendizaje de vocabulario en el nivel básico de alemán tiene resultados positivos? Las respuestas emitidas por los estudiantes se agruparon de acuerdo a su afinidad.

Los sujetos de investigación fueron un grupo de estudiantes universitarios de sexto semestre en la materia de alemán II de una universidad privada del estado de Puebla. El grupo está conformado por 16 estudiantes, de los cuales 13 son mujeres y 3 son hombres; no obstante, para la realización de la investigación solo participaron 10 estudiantes 8 mujeres y 2 hombres.

Resultados

Después de la aplicación de la pregunta, destacamos a partir de los resultados obtenidos dos elementos a analizar: ventajas y desventajas derivado de la aplicación en la estrategia de gamificación en el currículo de alemán II, con los cuales posteriormente se realizaron una serie de recomendaciones para mejorar su implementación en futuros ejercicios.

Respecto a las ventajas, enunciadas por los estudiantes, la gamificación fue considerada pertinente, dinámica, fácil y que ayudan a repasar los contenidos previamente vistos, asimismo incentiva la innovación de clases a partir del uso de la tecnología, como se observa en los siguientes fragmentos:

“Al utilizar las aplicaciones siento que es adecuado porque nos ayuda a reforzar el vocabulario.”
(Estudiante 1).

“la actividad está bien, de esa forma nosotros aprendemos de manera más fácil el vocabulario por la presión del momento.” (Estudiante 2).

“con respecto a la actividad que se realizó dentro de la materia, a mi parecer está muy bien ya que de alguna manera nos entretiene y nos desestresa además aprendemos más bien repasamos los temas que vimos durante las clases de una forma creativa e interactiva que sigan esas actividades.” (Estudiante 3).



“considero que las actividades están bien y son entendibles, me gustan las actividades dinámicas porque se me complica el alemán y así recuerdo mejor el vocabulario.” (Estudiante 5).

“esta actividad me gustó mucho y es mejor que hacer un examen.” (Estudiante 6).

“a mi parecer son buenas en general me ayudan a memorizar y recordar las palabras, hoy las actividades son más sencillas de realizar entonces me gustan.” (Estudiante 8).

Con lo anterior, podemos decir que les agradó a los estudiantes una nueva manera de aprender vocabulario mediante la utilización de gamificación durante el proceso de aprendizaje de un idioma, debido a que les es más fácil recordar lo aprendido durante la clase y llevarlo a su memoria de largo plazo, lo cual les facilita el estudio de un idioma desde un nivel básico e ir construyendo aprendizajes significativos durante su formación.

Respecto a las desventajas de la implementación de la gamificación, ésta fue considerada tediosa, poco entendible por la naturaleza de la materia y por los errores encontrados en la aplicación, tiempo limitado y problemas respecto a la conexión a internet, como se observa en los siguientes fragmentos:

“(…) aunque se siente un poco de presión y me bloqueó, pero todo bien.” (Estudiante 1)

“(…) lo único que yo cambiaría es el hecho de que algunos ejercicios no son entendibles, entonces se necesita recibir ayuda y una explicación y el tiempo también aumentarlo un poco.” (Estudiante 2).

“(…) lo único malo es que algunas actividades tienen errores.” (Estudiante 4).

“(…) lo único que no me parece bien es el tipo de ejercicios de opción abierta son muy confusos de responder.” (Estudiante 7).

“(…) me gustaría que estuvieran bien escritas las respuestas ya que me molesta que no sepamos cuál es la respuesta correcta gracias a que las opciones no están escritas correctamente.” (Estudiante 9).

“(…) es estresante cuando no funciona el Wi-Fi y que a veces no especificuen bien las respuestas.” (Estudiante 10).

Por otra parte, destacamos que algunos estudiantes les causa estrés debido al poco tiempo que tienen para dar sus respuestas causando que se desconcentren y por el estrés no comprendan lo que se les pregunta. Por otro lado, se tiene que cuidar la elaboración de las actividades que se van a emplear en las diferentes aplicaciones con las que se puede gamificar dado que, a los alumnos se les puede llegar a confundir al encontrar algún error, teniendo como resultado que el aprendiente se confunda o pierda el interés por realizar las actividades lúdicas.

Desde otra perspectiva, al incorporar el uso de aplicaciones para el aprendizaje y fortalecimiento del vocabulario dentro de currículo, se debe tener acceso a internet o datos móviles para que se pueda realizar las actividades de gamificación de otra manera su aplicación no sería posible.

A manera de síntesis, destacamos los comentarios más recurrentes respecto a las ventajas y desventajas sobre la gamificación en la práctica curricular, mediante una tabla.

Ventajas	Desventajas
Las actividades ayudan a reforzar el vocabulario.	Presión por el tiempo que la aplicación da para responder lo cual causa que el alumno se estrese.
Es una manera dinámica de aprender.	Algunos ejercicios tienen errores.
Ayuda al alumno entretenerse y desestresarse de las actividades tradicionales.	En el caso de los ejercicios en donde se le solicita al alumno escribir su respuesta no es agradable al estudiante.
Es más fácil de recordar el vocabulario.	Fallas en el internet.
Es más agradable una actividad dinámica que realizar un examen.	
Facilita la memorización de vocabulario.	

Conclusiones y recomendaciones

El aprendizaje de vocabulario empleando la gamificación desde el nivel básico de un idioma, y en el caso del alemán, tiene muchos beneficios, debido a que hay incremento de la

motivación y del interés del alumnado, de igual manera se promueve el aprendizaje significativo, desarrollo de habilidades y destrezas. Puede agregarse que, los docentes pueden explotar el potencial de los estudiantes y brindar experiencias de aprendizaje enriquecedoras, innovadoras, dinámicas y efectivas dentro del currículo mediante la implementación de herramientas lúdicas en donde se pueden aprovechar las ventajas de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, y asimismo trabajar sobre las desventajas para hacerla una técnica más provechosa para la formación de los estudiantes.

Además, realizamos una serie de recomendaciones para aplicar en posteriores prácticas con la finalidad de mejorar las estrategias que se llevan a cabo dentro del aula de clase, específicamente, a través de la gamificación y la práctica curricular. Dentro de las recomendaciones destacamos las siguientes:

- Antes de comenzar la actividad en alguna plataforma, el docente tiene que dar una explicación sobre el funcionamiento de la aplicación y posteriormente esclarecer las instrucciones para realizar el ejercicio de manera adecuada.
- Ante la multiplicidad de plataformas para gamificar, el docente tiene la misión de buscar la que más se adecúe a los objetivos de la clase, para así asegurar un aprendizaje significativo y no solamente una actividad lúdica.
- Se debe revisar el contenido de cada actividad lúdica, cuidando que toda la información sea clara y precisa con el fin de evitar confusiones a los estudiantes.
- El tiempo con que se cuenta debe estar acorde a la complejidad de la actividad, considerando el espacio para que los alumnos den respuesta a lo indicado en cada ejercicio.
- Al diseñar la actividad lúdica se busca atraer la atención del alumno mediante elementos llamativos y recreativos para que el estudiante este motivado en la resolución de los ejercicios.

- Al final de cada actividad lúdica, el docente debe guiar la retroalimentación del contenido retomando preguntas y dudas que surgieron durante su realización para así lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.
- El docente tiene que preparar a los alumnos emocionalmente para evitar confrontaciones dentro del aula ya que la finalidad del ejercicio es fortalecer sus conocimientos en estas plataformas mediante una competencia amigable.
- Después de llevar a cabo el ejercicio se recomienda otorgar una recompensa a los estudiantes por su desempeño durante la realización de la actividad.
- Se debe aclarar a los alumnos que no es un juego sino una técnica de aprendizaje, esto con la finalidad de que ellos sean responsables en la construcción de sus propios conocimientos.
- El docente es el encargado de asegurar que todos los elementos que se emplean, tales como: conexión a internet, dispositivos móviles y un espacio de aprendizaje adecuado sean accesibles para una ejecución exitosa durante la gamificación.

Referencias

- Barros. M. (s/f). La gamificación en el aula de lengua extranjera. pp. 14-25.
<https://docplayer.es/34831778-La-gamificacion-en-el-aula-de-lengua-extranjera.html>
- Bastante, V. y Gutiérrez, V. L. (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo: experiencias en los procesos enseñanza-aprendizaje del derecho.
<https://elibro.bibliotecabuap.elogim.com/es/ereader/bibliotecasbuap/227580?page=1>
- Melo-Solarte, D. y Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v29n3/0718-0764-infotec-29-03-00237.pdf>
- Ussa, M. C. (2011). Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (17), pp. 107-116. ISSN: 0121-053X
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.