



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Enseñanza de Español como Lengua
Extranjera (ELE)

La gamificación aplicada a la enseñanza de ELE en la escuela Peruwayna: un enfoque para los niveles A1 y A2

Trabajo de fin de estudio presentado por:	Estefanía Grace Gómez Conde
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de intervención
Director/a:	Luis Llana García-Ochoa
Fecha:	5 de marzo de 2025

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo la creación de una propuesta didáctica con un enfoque comunicativo que aborde la gamificación en los niveles de A1 y A2 en la escuela de idiomas Peruwayna, específicamente el diseño y la adaptación de materiales didácticos en formato físico a recursos digitales. La propuesta en cuestión está guiada por un enfoque comunicativo donde los materiales van desde el Presente de Indicativo (A1) hasta el Pretérito Perfecto (A2) y tiene como factor importante la gamificación, ya que se busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Para ello, se ha adaptado materiales mediante plataformas interactivas como Wordwall y Genially, así como en una página web diseñada para alojar las actividades digitales. Cabe resaltar que originalmente estos materiales tienen como recurso de apoyo los colores, las opciones y la categorización temática para así facilitar el acceso y la comprensión. Esta propuesta didáctica busca no solo optimizar la experiencia de aprendizaje, sino también promover una enseñanza dinámica, participativa y con algunas plataformas interactivas en el campo de la enseñanza de ELE para así ofrecer alternativas innovadoras y adaptables a distintos contextos educativos, donde se pueda escoger entre trabajar con los materiales en físico, las plataformas interactivas o la página web.

Palabras clave:

Gamificación, plataformas interactivas, motivación, ELE.

Abstract

The present research work aims to create a didactic proposal with a communicative approach that addresses gamification in the A1 and A2 levels at the Peruwayna language school, specifically the design and adaptation of didactic materials in physical format to digital resources. The proposal in question is guided by a communicative approach where the materials range from the Present Indicative (A1) to the Past Perfect (A2) and has gamification as an important factor, as it seeks to increase the motivation and commitment of students in their learning process. For this purpose, materials have been adapted through interactive platforms such as Wordwall and Genially, as well as web page designed to host the digital activities. It should be noted that originally these materials have as a support resource colors, options and thematic categorization to facilitate access and understanding. This didactic proposal seeks not only to optimize the learning experience, but also to promote a dynamic, participatory and interactive teaching with some interactive platforms in the field of teaching ELE in order to offer innovative and adaptable alternatives to different educational contexts, where you can choose between working with the physical materials, interactive platforms or the website.

Keywords:

Gamification, interactive platforms, motivation, ELE.

Índice de contenidos

1.	Introducción	9
1.1.	Justificación	10
1.2.	Objetivos del TFE	11
1.2.1.	Objetivo general	11
1.2.2.	Objetivos específicos	11
2.	Marco teórico	11
2.1.	Gamificación	12
2.1.1.	Definición	12
2.1.2.	Gamificación en la enseñanza y aprendizaje	13
2.1.3.	Gamificación en la Enseñanza de ELE	14
2.2.	Motivación	16
2.2.1.	Definición	16
2.2.2.	Motivación y aprendizaje	17
2.2.3.	Motivación en la Enseñanza de ELE	18
2.3.	Enfoque comunicativo.....	19
2.3.1.	Historia.....	19
2.3.2.	Enfoque Comunicativo en la enseñanza ELE	20
2.4.	Tecnología	20
2.4.1.	Definición	20
2.4.2.	Tecnología en la enseñanza de ELE	21
2.4.3.	Plataformas interactivas	22
3.	Propuesta didáctica de intervención.....	22
3.1.	Presentación	22
3.1.1.	Presente de Indicativo (regulares)	23

3.1.2.	Presente de Indicativo (irregulares).....	23
3.1.3.	Pretérito Indefinido.....	23
3.1.4.	Pretérito Perfecto	24
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	24
3.2.1.	Objetivo general.....	24
3.2.2.	Objetivos específicos	24
3.3.	Contexto	24
3.3.1.	Peruwayna	24
3.3.2.	Niveles A1 y A2, según el MCER	25
3.4.	Actividades	26
3.4.1.	¡Vive el presente!	26
3.4.2.	“Lo pasado pisado”	28
3.5.	Evaluación	31
3.6.	Cronograma	32
4.	Conclusiones	33
5.	Limitaciones y prospectiva.....	35
6.	Referencias bibliográficas	36
7.	Anexos	38
1.	Presente de Indicativo (regulares): Genially	38
2.	Presente de Indicativo (irregulares): fichas	38
3.	Presente de Indicativo (irregulares): Genially	39
4.	Presente de Indicativo: página web	39
5.	Cuadro de conjugaciones del Presente de Indicativo	40
6.	Pretérito Indefinido: fichas	40
7.	Pretérito Indefinido – Cultura General.....	41

8.	Pretérito Indefinido – Trivia Cultural.....	41
9.	Pretérito Indefinido – Vida personal	41
10.	Pretérito Indefinido: página web.....	42
11.	Pretérito Perfecto de Indicativo: fichas.....	42
12.	Pretérito Perfecto de Indicativo: Genially	43
13.	Pretérito Perfecto: página web.....	43

Índice de figuras

Figura 1 Elementos de la gamificación.....	14
Figura 2 Ciclo motivacional.....	16

Índice de tablas

Tabla 1 Comparación entre el Aprendizaje basado en juegos y la Gamificación	13
Tabla 2 Secuencia didáctica: Vive el Presente.....	24
Tabla 3 Secuencia didáctica: Lo pasado pisado.....	26

1. Introducción

Cada vez existen más personas interesadas en aprender el español, ya sea por razones académicas, laborales, familiares o sentimentales, por mencionar solo algunas. En el 2024, según el Centro Virtual Cervantes (CVC), el número de hablantes potenciales superó los 600 millones en todo el mundo, tomando en cuenta que ya hay cerca de 500 millones de hablantes nativos. Asimismo, cabe resaltar que hay más de 24 millones de personas que estudian español en diversos países, especialmente en Estados Unidos, la Unión Europea y Brasil, donde tiene un papel relevante en la educación formal.

En el contexto enseñanza de la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), donde hay diferentes niveles y edades, surgen diversos desafíos tales como la motivación y la participación activa por parte de los aprendientes. El aprendizaje de un nuevo idioma se puede convertir en un proceso complejo para algunos, y captar su atención de manera efectiva será clave para su desarrollo. Lograr este objetivo muchas veces se convierte en un reto, así que para abordar esta situación, los docentes recurren a diferentes estrategias y herramientas, entre ellas, los material didácticos.

A lo largo de los años en la escuela Peruwayna, escuela de inmersión idiomática y cultural en Perú, se ha ido desarrollando diversos materiales didácticos con el objetivo de que estos puedan resultar atractivos para los estudiantes, que mantengan su interés, pero también, que puedan complementar los diferentes intereses y personalidades. Un ejemplo de esta búsqueda es la actividad “Trivia con Pretérito Indefinido”, el cual permite a los aprendientes practicar esta estructura gramatical eligiendo entre temas personales, cultura general y trivia cultural. Este material se creó con base en la necesidad de responder a la diversidad de personalidades en el aula, desde aquellos que disfrutan compartiendo experiencias personales hasta los que prefieren no hacerlo, pero sí demostrar cuánto saben de cultura general; por supuesto, habrá aquellos que no prefieran enfocarse completamente en esto último, pero si es una clase grupal, tiene que buscarse un equilibrio. Mora (2013) señala que se logrará mayor atención en el aprendiente y facilidad para el aprendizaje cuando haya temas que despierten emoción. Es así que se debe buscar que los materiales que se les presenten a los aprendientes estén orientados hacia la estimulación del interés y la participación.

Dentro de esta línea de innovación pedagógica, la gamificación se presenta como una estrategia que busca hacer una transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación es una estrategia educativa basada en la incorporación de elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos y profesionales. La finalidad de esta es optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la comprensión de conceptos, el desarrollo de habilidades y la motivación de los participantes a través de sistemas, metas, recompensas y puntuaciones. Así, en lugar de crear un juego completo, la gamificación utiliza las dinámicas para fomentar la participación activa y el compromiso de los aprendientes. De esta manera, transforma actividades que podrían percibirse como poco atractivas en experiencias más interactivas, estimulantes e enriquecedoras (Pacheco, 2018). Cabe resaltar que el concepto de gamificación es aún innovador. Al respecto, como bien señala Jiménez (2019), es un campo de investigación novedoso en el cual aún se están dando propuestas diversas; es decir, está en construcción. Existen diversas estrategias gamificadas que pueden ser aplicadas a la enseñanza de idiomas y estas van desde plataformas interactivas hasta aquellas actividades adaptadas con mecánicas de juego.

El presente trabajo se centra en este campo y se suma con otra propuesta que implica la adaptación de materiales físicos a digitales girando en torno a la gamificación, con el fin de brindar otras maneras en la que el profesorado pueda continuar su labor teniendo al alcance diversas alternativas.

1.1. Justificación

Los materiales mencionados anteriormente, y otros, han resultado efectivos para el estudiante y han logrado motivarlos y mantener su concentración, pero no están completamente gamificados. Dalmases (2017) indica que en el ámbito de la educación la gamificación ha empezado a tomar forma de herramienta para dirigir o modificar el comportamiento del estudiante por medio de implicar a este. Es así que se puede considerar la importancia de la gamificación en las aulas, ya que en muchas ocasiones el facilitador se encuentra en clase con diferentes actitudes, edades, estilos de aprendizaje, etc. La diversidad de los estudiantes no solo necesita materiales creativos, sino también estrategias didácticas que conecten con sus motivaciones y personalidades. Cabe resaltar que, como señalan

Foncubierta y Rodríguez (2014), la gamificación de por sí no asegura que el estudiante experimente el aprendizaje de una manera activa, sino que esta tiene que producir en él la sensación de haber aprendido algo. Estos materiales en cuestión ya cumplen su objetivo de hacer que el estudiante tenga esta sensación, pero ahora este trabajo busca contribuir en la práctica docente recursos gamificados que beneficiarán no solo al estudiante actual, sino también sentará las bases para futuras prácticas en la enseñanza de lenguas extranjeras.

1.2. Objetivos del TFE

1.2.1. Objetivo general

- Desarrollar e implementar estrategias de enseñanza de ELE mediante el uso de materiales didácticos físicos transformados en recursos digitales y gamificados, con el fin de mejorar la motivación, el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes en la escuela de idiomas Peruwayna.

1.2.2. Objetivos específicos

- Diseñar y adaptar materiales didácticos físicos (fichas) para ser transformados en recursos digitales interactivos, manteniendo su funcionalidad educativa y adaptándolos a las plataformas tecnológicas.
- Implementar dinámicas de aprendizaje gamificadas, utilizando los recursos digitales transformados, para fomentar la participación activa, el trabajo colaborativo y la competencia sana entre los estudiantes, mejorando el proceso de aprendizaje del español como lengua extranjera.

2. Marco teórico

En esta aproximación teórica se explorarán los conceptos fundamentales que sustentan este trabajo. Por un lado, la gamificación como una estrategia educativa y, por otro, la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Estos conceptos se localizarán en el contexto de la enseñanza de ELE en el nivel A1 y A2.

2.1. Gamificación

2.1.1. Definición

Desde una perspectiva clásica, la gamificación, que también es conocida como ludificación, se entiende como la incorporación de elementos, estrategias y dinámicas característicos de los juegos en contextos no lúdicos. El fin de ello es transmitir contenidos, influir en conductas o crear una experiencia donde los componentes principales sean la motivación, el disfrute y la participación activa. Por otra parte, el enfoque de *game thinking* plantea que gamificar equivale a diseñar un proceso como si este se tratara de un juego. Es decir, los participantes asumen el rol de un jugador, lo cual implica ser el protagonista del proceso en cuestión. Para tener éxito, los jugadores deben sentirse partícipes, lograr tomar decisiones propias, percibir progresos, enfrentar desafíos, interactuar con otros, recibir reconocimientos por los logros obtenidos, así como una retroalimentación inmediata. Esta definición ha sido planteada por Gallego et al (2014) para mostrar dos perspectivas del mismo término.

Para Borrás (2015), no solo hay que tomar en cuenta los componentes de la gamificación, sino también aquellas críticas, limitaciones y errores comunes. Un problema frecuente en la gamificación es que muchos sistemas se enfocan únicamente en la tríada PBL (puntos, insignias y tablas de clasificación) sin considerar otros elementos esenciales del diseño de juegos. Por ejemplo, las recompensas extrínsecas pueden volverse desmotivadoras si no se utilizan de forma adecuada, ya que además de volverse previsibles, reducirán la motivación de los participantes. Es así que un apoyo para llevar a cabo la gamificación es crear un componente social donde los usuarios puedan compartir, comparar y evaluar sus logros, ya que de lo contrario afectará de manera negativa su compromiso con la actividad gamificada. Cabe resaltar que centrar la gamificación solamente en los elementos no garantiza su éxito, debido a que podría resultar atractiva para los usuarios al inicio, pero luego ir convirtiéndose en algo monótono que hace perder el interés. No todas las recompensas ni lo recompensable en la actividad generarán diversión, por lo que es necesario diseñar experiencias integrales que mantengan la motivación y el interés a lo largo del tiempo. Otro error común en los sistemas gamificados es ignorar u olvidar que los jugadores son los verdaderos protagonistas y que sus decisiones y comportamientos pueden alterar la idea original de la actividad. Es

importante recordar que, para alcanzar los objetivos del juego, los participantes podrían realizar acciones inesperadas que, incluso, se consideren como trampa. Es así que es necesario realizar pruebas iniciales que permitan identificar comportamientos no previstos, asegurando así un diseño más sólido y eficaz del sistema gamificado.

2.1.2. Gamificación en la enseñanza y aprendizaje

La gamificación se ha aplicado en diversas formas dentro del ámbito educativo. Villamar y Sanchez (2024) señalan 3 usos que se da de esta en la enseñanza superior. En primer lugar, la gamificación se refiere al uso de elementos y mecánicas de los juegos en el ámbito educativo con el fin de incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes. Tomando en cuenta este enfoque permite se logra convertir actividades poco atractivas en unas experiencias que sean motivadoras mediante el uso de narrativas y desafíos que generan interés y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Los estudios resaltan que la gamificación incrementa el tiempo y esfuerzo dedicados al estudio, mejora la retención de información y desarrolla habilidades como la toma de decisiones. No obstante, algunos críticos la relacionan erróneamente con sistemas centrados en recompensas externas como PBL (proviene de los términos en inglés *points*, *badges* y *leaderboards*). Con el fin de lograr efectividad, la gamificación debe estar compuesta por narrativas atractivas, desafíos, retroalimentación constante y reconocimiento al esfuerzo del participante favoreciendo así el compromiso de los estudiantes en la materia. En segundo lugar, la gamificación se ha vuelto cada vez más utilizada para diseñar estrategias de aprendizaje, debido a que permite la participación activa de los estudiantes, así como vivir experiencias de aprendizaje. Esta metodología facilita la creación de condiciones que promuevan la exploración y el descubrimiento del conocimiento mediante el uso de elementos de juego, autonomía y colaboración. El aula pasa a convertirse en un espacio interactivo que invita a la aventura y fomenta la participación de los estudiantes cuando se integran dinámicas, mecánicas y componentes de los juegos en los contenidos de clase, así como enfoques pedagógicos más eficaces. Es en este tipo de contexto donde los estudiantes asumen un papel protagónico que toma decisiones, enfrenta desafíos, trabaja en equipo, evalúa su progreso y reconoce cuáles son sus límites, mientras que el docente se convierte en el creador de la experiencia y guía del aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, la gamificación no solo transforma el aula, sino también los roles educativos y el

empleo de los recursos, generando así, entornos de aprendizaje dinámicos a través de elementos lúdicos. Y, en tercer lugar, la gamificación es cada vez más empleada en los procesos de evaluaciones. Incorporar las evaluaciones en este ámbito puede traer varios beneficios en el aprendizaje, entre los cuales se puede resaltar tres: da al docente información detallada sobre el progreso y obstáculos del estudiante, facilita ofrecer una retroalimentación de manera rápida y en tiempo real, y tiene un impacto positivo en la motivación del estudiante, ya que reduce el estrés y ansiedad que causa un examen tradicional. En suma, los 3 usos que se le da a la gamificación, según la autora, son como herramienta motivacional, como estrategia de aprendizaje y como instrumento de evaluación formativa.

2.1.3. Gamificación en la Enseñanza de ELE

La enseñanza de ELE no es un ámbito que escapa de la aplicación de la gamificación, sino que se suma, ya que se necesitan diversas metodologías para que los estudiantes quieran seguir aprendiendo una segunda lengua. En este caso específico, el español.

Jiménez (2019) llevó a cabo 5 propuestas gamificadas con la plataforma ELEna, Tabú ELE, Termolector, Game Tandem y Lingüística *Revolution*, con las cuales logró demostrar el efecto positivo que motiva y mejora el rendimiento de los estudiantes de L1 y L2. Las conclusiones de su investigación confirman una relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de idiomas. Esto deja en evidencia que es posible desarrollar proyectos y estrategias gamificadas efectivas para la enseñanza de lenguas extranjeras, las cuales podrían ser aplicadas en distintos niveles educativos y contextos nacionales e internacionales.

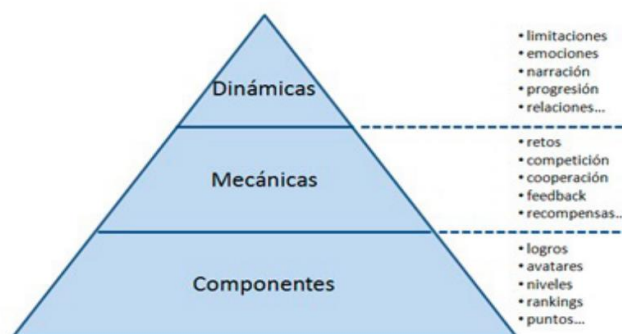
Para resaltar el concepto de gamificación, Jiménez señala lo siguiente:

La gamificación, por tanto, se caracteriza por utilizar el andamiaje del juego en entornos que son ajenos al mismo, así como por requerir la presencia de unas técnicas específicas que son propias del juego como la libertad, el poder de decisión o la narración. Se deduce, por tanto, la consiguiente necesidad de tener presentes sus elementos para llevarlos con éxito al aula porque, en caso contrario, podríamos caer en el error de aplicar solo algún rasgo de forma aislada y no obtener los resultados exitosos esperados.
(p. 46 y 47)

El cuadro a continuación muestra los 3 elementos señalados:

Figura 1

Elementos de la gamificación



Nota. Alejandre (2016) basado en Werbach y Hunter (2012).

Tal como describe Alejandre (2012), la mecánica se refiere al cómo funciona; las dinámicas, al cómo se pone en práctica la mecánica y la cual determina el comportamiento de los aprendientes; y los componentes, los recursos y herramientas empleados en el diseño de la actividad en la práctica de la gamificación.

Por otra parte, es necesario aclarar la diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos. Ambas metodologías podrían resultar confusas hasta cierto punto, pero Pacheco (2018) hace aquí algunas diferencias:

Tabla 1

Comparación entre el Aprendizaje basado en juegos y la Gamificación

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS	GAMIFICACIÓN
Uso de juegos y videojuegos con fines didácticos, en contexto educativos.	Uso de mecánicas de juegos y videojuego en entornos tradicionales no lúdicos.
Adecuación del contenido a la historia y escenas del juego o videojuego.	Adecuación de las características del juego y videojuego al contenido.
Los juegos y videojuegos tienen definidas las reglas y objetivos.	El contenido tiene definido los puntos y recompensas.
Existe la posibilidad de perder.	Prácticamente no se pierde porque el objetivo es motivar.
Jugar es intrínsecamente gratificante.	Jugar puede o no ser intrínsecamente gratificante.
La retroalimentación juega un papel muy importante.	La retroalimentación juega un papel muy importante.

Nota. Pacheco, M. y Causado, E. (2018).

Ambas son herramientas pedagógicas que pueden servir de gran apoyo en una clase. Sin embargo, el aprendizaje basado en juegos, al tener la característica de la posibilidad de perder, podría aplicarse solo con ciertos estudiantes, ya que hay algunos que no toleran la frustración, el perder y podrían sentirse expuestos de manera muy clara y con respecto a un tema en específico: la conjugación del Pretérito Indefinido. Así también, hay algunos estudiantes o, la mayoría de algunas nacionalidades, que no tienen una atracción por los juegos en sí, ya que sienten que se pierde la seriedad en la clase. Cabe resaltar que no se busca desmeritar el aprendizaje basado en juegos, sino poder hacer hincapié de algunas limitaciones en la enseñanza de ELE.

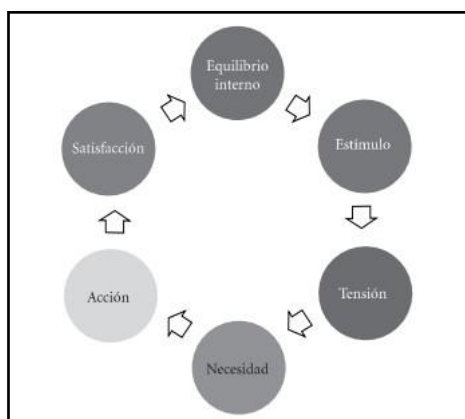
2.2. Motivación

2.2.1. Definición

La motivación, cuyo origen etimológico proviene del latín *motivus*, el cual está relacionado al movimiento, es el impulso que lleva a una persona a actuar. El interés hacia una actividad, según señala Carrillo (2009), se origina por una necesidad, la cual actúa como un estímulo para la acción y puede tener un origen tanto fisiológico como psicológico. Cuando una necesidad se manifiesta, se produce un estado de desequilibrio en el organismo, el cual desencadena tensión, insatisfacción e incomodidad. Este estado impulsa al individuo a adoptar un comportamiento o realizar una acción que reduzca la tensión, satisfaga esa necesidad para que así el organismo recupere su estabilidad.

Figura 2

Ciclo motivacional



Nota. Carrillo (2009)

A lo largo de los años se ha ido distinguiendo entre motivación extrínseca e intrínseca. Aleksandrova (2017) señala que la primera hace referencia a las razones que provienen del exterior (el centro de trabajo le pide el certificado DELE de cierto nivel), mientras que la segunda, como una consecuencia del interés personal. Es necesario tener conocimiento de esta diferencia, puesto que muchas veces se ven estudiantes que llegan al centro de idiomas solo por motivos laborales donde la empresa les paga las clases y, por otro lado, estudiantes que quieren conectarse con sus raíces hispanas.

Ante estos constructos, Muñoz-Basols (2024) hace mención de otro de gran importancia como lo es la involucración, el cual podría definirse como el grado de participación que tienen los estudiantes ante una actividad. Dentro de ello se podría distinguir cuatro tipos: el conductual, afectivo, cognitivo y agentivo. El primero abarca el nivel de atención, participación y esfuerzo; el segundo, las emociones positivas (interés) y negativas (frustración) hacia la actividad; el tercero, el grado de sofisticación de las estrategias de aprendizaje; y el cuarto, la búsqueda de enriquecer la experiencia de aprendizaje dejando de ser un receptor pasivo.

2.2.2. Motivación y aprendizaje

Existen ciertas motivaciones que generan aprendizajes. Algunas más que otras. Carrillo (2009) señala puntualmente seis:

1. *Interés por el tema de trabajo*

El interés por el tema de estudio, debido a que si hay un contenido atractivo para el estudiante, se involucrará con mayor facilidad y disposición.

2. *El aprendizaje cooperativo*

Fomenta la interdependencia entre los estudiantes, puesto que trabajar en equipo fomentan la responsabilidad compartida y el compromiso con su propio aprendizaje y el de sus compañeros.

3. *Sentimiento de competencia*

Si un estudiante se percibe capaz, aumenta su confianza y disposición para esforzarse.

4. *Proyecto personal*

Esto permite vincular el aprendizaje con metas a largo plazo y, a su vez, incentiva el compromiso y la perseverancia.

5. *Sentir ayuda del profesor*

El profesor desempeña un papel esencial, pues su orientación y acompañamiento fortalece la confianza y motivación en el proceso de aprendizaje.

6. *Sentir ayuda de los estudiante*

También viene a ser un estímulo significativo, ya que aprender junto a otros fortalece el esfuerzo y la responsabilidad compartida.

2.2.3. Motivación en la Enseñanza de ELE

Muchas veces los docentes se ven enfrentados a estudiantes que, aunque quieren aprender español, les cuesta concentrarse y pierden el ánimo después de menos de una hora, ya que empiezan a lidiar con el aprendizaje de verbos irregulares, por ejemplo. Esta es una cuestión que no ocurre solo en una clase grupal, sino también en una privada.

Según Fernández, Gómez (2010):

... hacer el aprendizaje estimulante y divertido es, sin duda, una prioridad. Todos sabemos que este objetivo puede resultar en ocasiones muy difícil de alcanzar, e incluso imposible, y que muchos factores (currículo, tipo de institución, necesidades del alumnado, etc.) pueden mostrarse como obstáculos insalvables. Pero también es cierto que el docente debe plantearse cómo presentar ciertos temas de una manera que pueda despertar el interés de los estudiantes y facilitar su adquisición. (p. 197)

Es este objetivo, presentar temas de una manera que despierte el interés, uno de los problemas a los que se enfrenta el docente, dado que no solo se tiene que lograr que el estudiante se vea involucrado buscando que este se divierta mientras estudia, sino que realmente los materiales puedan lograr su cometido que es el que el estudiante aprenda. Al mismo tiempo, si se desea recurrir a la gamificación, también es necesario ver ciertas características que se necesitan aplicar durante las clases. Al respecto, Jiménez (2019) señala que la gamificación no solo impacta en la motivación de los estudiantes, sino que tiene una influencia positiva en la del docente. Debido a que se integra proyectos gamificados en el aula, el profesor adquiere un nuevo rol y es el de organizador, ya que esta nueva herramienta pedagógica le permite involucrarse en las dinámicas del aprendizaje.

Por otra parte, el docente necesita analizar la motivación del estudiante, ya que esta será una pieza clave para abordar el aspecto práctico. Para analizar más profundamente la definición de motivación, podemos tomar el significado que nos brinda el diccionario del Centro Virtual de Cervantes (CVC):

La motivación consiste en el conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender una nueva lengua. Estas razones, de tipo tanto personal como ambiental, son muy diversas y han sido agrupadas por la investigación en categorías diferentes.

Y así como algunos autores señalan la existencia de la motivación intrínseca y extrínseca, Minera (2010) resalta que en el campo de las lenguas usualmente se distinguen 4 tipos de motivación en dos dicotomías. Por un lado, las ya mencionadas motivación intrínseca y extrínseca y, por otro lado, la motivación instrumental e integradora. La motivación instrumental hace referencia al estudio de la LE con un propósito práctico, como acceder a mejores oportunidades laborales, mientras que la motivación integradora está relacionada con el deseo de integrarse a la comunidad donde se habla esta LE.

2.3. Enfoque comunicativo

2.3.1. Historia

A lo largo del desarrollo de la enseñanza de lenguas extranjeras los especialistas han buscado organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de principios metodológicos. El resultado de ello se ha dado por medio de distintos métodos y enfoques que pueden ser empleados en la actualidad.

Ante ello, Maati (2013) resalta que el enfoque comunicativo no reemplaza los métodos anteriores, sino que más bien, adapta y optimiza sus principios pedagógicos integrándolos de manera flexible. Y su impacto ha sido tan amplio en la enseñanza de lenguas que hasta la actualidad aún es un tema recurrente en diferentes medios como libros, revistas o materiales académicos en este campo.

2.3.2. Enfoque Comunicativo en la enseñanza ELE

Como ya se ha mencionado en líneas anteriores, el impacto de este enfoque aún está presente en este campo de la enseñanza de idiomas. Con respecto a la enseñanza de ELE, Moreno (2011) indica que la comunicación no es un resultado final, sino un proceso que se da con un objetivo determinado, con unos interlocutores y en un contexto. Es por tal motivo que no solo es suficiente con que los estudiantes adquieran vocabulario, reglas gramaticales o estructuras lingüísticas, sino que aprendan a emplear ese conocimiento para negociar el significado. Para lograr ello, los estudiantes pueden tener actividades auténticas donde, por ejemplo, en lugar de solo responder a las preguntas de un libro, el estudiante busque información en un horario de vuelos con destinos específicos.

2.4. Tecnología

2.4.1. Definición

Existen muchas definiciones de lo que se considera la tecnología. Para Soto (2008), estas mayormente son expresiones, aplicaciones o consecuencias de su uso, pero no representa lo que es en sí la tecnología. Esta se puede definir como un conocimiento práctico e interdisciplinario que surge de la relación entre la teoría y la práctica y que permite la optimización de procesos aplicados a herramientas, dispositivos y producción de bienes y servicios.

Si se va abordando el sistema educativo con respecto a la tecnología, se puede señalar que se ha confundido la formación tecnológica con el trabajo manual, con técnicas específicas que son parte de la formación profesional o con nuevas tecnologías. Estas manifestaciones de la tecnología que se dan a través de artefactos, sistemas y procesos, pueden ser analizados, diseñados y estudiados en el ámbito escolar. Es decir, la tecnología en la educación básica debe entenderse como un conjunto de saberes que hace posible la transformación del entorno.

2.4.2. Tecnología en la enseñanza de ELE

La tecnología presenta nuevas formas de llevar a cabo la enseñanza de un idioma, las cuales conllevan ventajas, pero también ciertas desventajas. Algunos profesores se ven en la necesidad de buscar nuevas formas de interactuar con los estudiantes en plataformas que aún no conocen por completo. Al respecto, Jiménez (2019) señala la siguiente ventaja:

Al optar por usar juegos online, videojuegos o aplicaciones lúdicas no solo se aprovecharán las ventajas del juego, sino que, además, se añadirán los beneficios de utilizar las TIC en el aula. Los alumnos afianzarán conocimientos sobre el tema central del juego y al mismo tiempo mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías y practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro y diseñado para el aprendizaje. (p. 56)

Para complementar ello, también resalta que el uso de las herramientas tecnológicas exige entender el cómo funcionan y cómo aplicarlas, lo que implica inversión de tiempo, esfuerzo y capacitación. Sin embargo, cuando se logra el buen manejo estas herramientas se convierten en recursos útiles que facilitan diversas formas de aprendizaje, así como un mayor rendimiento con el tiempo.

Para Muñoz (2022), los procesos de enseñanza-aprendizaje de los idiomas, así como el uso apropiado de una propuesta didáctica dependen de diversos factores que convierten, al final, este proceso en interacción didáctica. En esta, las acciones comunicativas se organizan y se adaptan con el propósito de facilitar el aprendizaje. Es el docente quien por medio de sus emisiones verbales va a establecer una conexión con los estudiantes en un complejo proceso de interacción, el cual también está influenciado por los estilos de enseñanza que emplea cada docente y en el cual es necesario aplicar ciertos criterios que favorezcan una mejor interacción, tales como la creación de vínculos comunicativos claros, el desarrollo de una comunicación afectiva con la finalidad de un ambiente positivo, y la implementación estratégica de métodos, técnicas y herramientas que optimicen los procesos de enseñanza-aprendizaje. En relación a ello, Barriga et al., (2023) indica que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas para gestionar y procesar

información educativa ha transformado la percepción del proceso de enseñanza, lo cual ha favorecido modelos de aprendizaje significativos que están comenzando a reemplazar gradualmente los enfoques tradicionales.

Existen diversas aplicaciones, plataformas que forman parte de las herramientas que optimizan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Actualmente también se está incluyendo la IA a esta gran diversidad de herramientas que se presentan para los docentes (y otros rubros también). Al respecto, Moreno (2019) señala que en el ámbito educativo, el principal objetivo de la inteligencia artificial (IA), junto a los diversos saberes pedagógicos, es desarrollar programas que permitan crear entornos de aprendizaje adaptativos y personalizados. Con ellos se busca la optimización de las estrategias de adquisición de conocimiento por parte del estudiante, al tiempo que se proporciona a la IA información necesario y suficiente para generar luego estrategias eficientes y precisas para la enseñanza, basándose en análisis predictivos y evaluativos.

2.4.3. Plataformas interactivas

➤ Genially

Es una herramienta en línea que permite crear contenido visual e interactivo de una forma rápida y sencilla sin necesidad de tener conocimiento de programación o diseño. Una cualidad bastante útil, especialmente en este trabajo, es que permite crear animaciones y transiciones entre páginas.

➤ Wordwall

Es una herramienta que te permite crear 3 actividad de forma gratuita. Estas actividades pueden estar relacionadas a diversos campos de aprendizaje como matemáticas, música, idiomas, etc. Así también, permite crear otras plantillas ya creadas por otros usuarios.

3. Propuesta didáctica de intervención

3.1. Presentación

El aprendizaje de una lengua extranjera implica el desarrollar diversas destrezas lingüísticas, así que, por lo mismo, su enseñanza representa también un reto para los docentes. En este

ámbito la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora, la cual busca que los estudiantes se sientan más motivados por medio de estrategias gamificadas. La presente propuesta didáctica tiene como fin integrar elementos de gamificación en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE) en los niveles A1 y A2. Esto se da con el fin de fomentar una mayor participación en el aula, así como mejorar la experiencia de aprendizaje.

Para ello se han tomado en cuenta 4 materiales en físico que ya habían sido creados hace algunos años y se ha llevado estos a otras plataformas interactivas. Estos materiales trabajan estructuradas gramaticales esenciales en el aprendizaje de español. El enfoque que siguen estos materiales son el del Enfoque Comunicativo con el propósito de incentivar la interacción y un aprendizaje significativo.

En los siguientes apartados se dará mayor detalle de estos materiales en cuestión:

3.1.1. Presente de Indicativo (regulares)

El material en físico está compuesto por 33 fichas: 11 fichas de color celeste, rosado y amarillo donde cada color representa una terminación (-AR, -ER, -IR). En cada grupo hay 10 fichas con verbos en infinitivo y una ficha con la terminación correspondiente, la cual servirá como guía para que el estudiante pueda agruparla. En la parte trasera de la ficha hay una imagen que sirve de ayuda al estudiante para poder recordar su significado y va acompañado de una pregunta que tiene el verbo en infinitivo para que el estudiante pueda conjugarlo.

3.1.2. Presente de Indicativo (irregulares)

El material en físico está compuesto por 45 fichas y, como acompañamiento, un cuadro de conjugaciones regulares e irregulares (Véase Anexo 5); estas últimas están clasificadas en grupos de diversos colores. La dinámica consiste en tomar una ficha y responder la pregunta. Sin embargo, si el estudiante no la recuerda, podrá guiarse del color del verbo -en infinitivo- de la pregunta en la ficha (Véase Anexo 2).

3.1.3. Pretérito Indefinido

El material en físico está compuesto por un dado y 45 fichas divididas en 3 colores (rojo, verde y azul) y por temáticas: cultura general, trivia cultural y aspecto personal (Véase Anexo 6). Adicionalmente, en la parte trasera tienen 4 alternativas por si quieren una ayuda. La razón de esta clasificación temática es porque había algunos estudiantes que querían hablar de su

vida personal, mientras que otros eran más reservados y buscaban hablar de temas que todos conocieran.

3.1.4. Pretérito Perfecto

El material está compuesto por 35 fichas con las preguntas de “¿Alguna vez?” (Véase Anexo 11). Sin embargo, el detalle de estas es que tiene 3 opciones de verbos para completar la pregunta. La razón de esto es porque muchos estudiantes van estudiando el P. Perfecto y aún se les hace complicado, así que necesitan seguir practicándolo, pero es necesario que, aunque sigan estudiando el mismo tiempo, vayan incrementando otro aspecto del idioma: más vocabulario.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

3.2.1. Objetivo general

- Convertir materiales didácticos originales a recursos digitales gamificados con el fin de mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de niveles A1 y A2.

3.2.2. Objetivos específicos

- Evaluar la satisfacción con los nuevos materiales gamificados a través de encuestas o entrevistas para obtener retroalimentación directa.
- Implementar actividades
- Promover el aprendizaje autónomo a través de actividades lúdicas.
- Facilitar el contenido gramatical de manera interactiva y atractiva.

3.3. Contexto

3.3.1. Peruwayna

La presente propuesta didáctica será aplicada en Peruwayna, un centro de inmersión idiomática y cultural ubicado en Lima, Perú, que tiene estudiantes que provienen de diversas partes del mundo, especialmente de Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, China y Australia, con diferentes edades (en su mayoría de 18 a 40 años) y diversos motivos (académicos, personales, familiares, sentimentales). Esta escuela tiene diversos programas, entre ellos

clases de Español Médico, Español de Negocios, clases grupales y privadas donde el enfoque principal es el comunicativo, el cual permite a los estudiantes desarrollar las destrezas lingüísticas, especialmente la interacción oral. Las clases grupales tienen un máximo de 5 estudiantes, ya que se busca una enseñanza lo más personalizada posible donde todos puedan interactuar al máximo y se aproveche bien el tiempo (muchos estudiantes vienen solo por 5 días). Estas sesiones tienen una duración de 4 horas académicas diarias con un receso de 20 minutos (11 a 11:20 a. m.). Con respecto a las clases privadas duran como mínimo 2 horas académicas (una hora equivale a 55 minutos). Así también, en este aspecto académico, Peruwayna es un centro acreditado para la certificación SIELE, accesible no solo para los estudiantes, sino también a terceros.

Además de este componente formal, Peruwayna también fomenta la interacción e integración de los estudiantes por medio de actividades durante los descansos, así como fuera de ellas. Las actividades internas son dinámicas de presentación, juego en kahoot con preguntas sobre Perú y una degustación con algunos productos peruanos. Entre las actividades externas se puede encontrar cenas de integración a restaurante con platos peruanos, visitas a los museos, recorridos en bicicleta por algunos lugares populares y alrededores a Miraflores, el distrito donde se encuentra Peruwayna.

3.3.2. Niveles A1 y A2, según el MCER

Según el Centro Virtual Cervantes, el nivel A1, conocido también como Acceso, hace referencia al nivel inicial de uso productivo del idioma. En esta etapa el aprendiz puede interactuar de manera básica y responder preguntas que giran en torno a su vida personal. Así también, puede hacer declaraciones simples sobre temas de interés inmediato y reaccionar ante ello. Con respecto al nivel A2, conocido como Plataforma, predominan los descriptores relacionados a las funciones sociales, así como su interacción. Estas, por ejemplo, son el empleo de expresiones comunes para saludar y dirigirse a los demás cortésmente, reaccionar ante noticias, así como discutir planes, preparar citas, aceptar ofrecimientos, etc.

3.4. Actividades

3.4.1. ¡Vive el presente!

Título de la secuencia didáctica		
“Vive el presente”		
Destinatarios	Duración	Nivel
4 estudiantes de Alemania, Austria y Suiza, de entre 20 y 30 años, con conocimiento de 3 o 4 idiomas, y que tienen interés por conocer la cultura peruana. Todos ya llevan, como mínimo, 4 meses viajando en Latinoamérica y han decidido estudiar en una clase grupal para así conocer más gente.	2 sesiones de 2 h académicas.	A1
Objetivos		
General	Revisar y practicar el uso del Presente de Indicativo, tanto regulares como irregulares, por medio de actividad lúdicas y dinámicas que fomenten la memorización mediante colores.	
Específicos	- Reconocer las reglas de conjugación de los verbos regulares en el Presente.	
	- Identificar los grupos de verbos irregulares mediante la asociación de colores.	
	- Emplear los verbos regulares e irregulares para elaborar y contestar preguntas relacionadas a las situaciones cotidianas.	
	- Estimular la memoria visual mediante el uso de colores relacionando así también los grupos de verbos.	
Enfoque metodológico	Enfoque comunicativo	
Contenidos		
Conceptuales	Funcionales	- Formular preguntas y respuestas sobre rutinas y actividades cotidianas. - Hablar de acciones habituales y características personales.
	Gramaticales	- Conjugación del Presente de Indicativo. - Concordancia entre el sujeto y el verbo.
	Léxico	- Vocabulario sobre lugares y descripciones personales. - Verbos relacionados a las actividades diarias.
	Socioculturales	- Conversación sobre hábitos y actividades comunes en contextos hispanohablantes.
Procedimentales	Destrezas que se trabajan	- Comprensión de Lectura y Auditiva - Expresión e Interacción Orales
Actitudinales	(Estrategias)	Metacognitivas, Cognitivas, Comunicativas y Socioafectivas.
Dinámicas/ Agrupamientos		
Trabajo individual y grupal.		
Materiales y recursos		
Recursos didácticos en Internet, tales como Genially y la página web creada.		
Evaluación		

Evaluación por el profesor y Autoevaluación.

Secuenciación y procedimiento

Sesión 1 (2 h): Presente (regulares)

Actividades de inicio (20 minutos)

El profesor les pregunta a los estudiantes cómo están, qué hicieron el día anterior, etc. Luego de ello procede a escribir en la pizarra un pequeño cuadro con la conjugación del Presente para así recordarla. Acompañado a esto, les pregunta qué hacen normalmente antes de venir a clase. Todo ello ayuda a que los estudiantes no se estresen, sino que estén un poco más relajados.

Actividades de desarrollo (80 minutos)

<https://view.genially.com/67bf7df481fd6f925e6f3557/interactive-content-vive-el-presente-regulares>

El profesor entra a la página de Genially y les indica que van a hacer una actividad para reforzar el Presente de Indicativo, tema que ya han estudiado en las clases anteriores. Les dice que entre todos los estudiantes necesitan ubicar los verbos en cada recuadro (Véase Anexo 1) de las terminaciones -AR, -ER, -IR. Luego de ello la actividad les brinda las respuestas correctas. Posteriormente a ello, hacen clic en cada verbo que los llevará a otro recuadro donde observarán una imagen que los ayude a reconocer el significado del verbo. Así también, encontrarán una pregunta -con el verbo en infinitivo- que deberán hacérsela a uno de sus compañeros. Cada estudiante debe turnarse con una pregunta para que así puedan participar todos.

Actividades de cierre (10 minutos)

El estudiante escoge un grupo (-AR, -ER, -IR) y necesita crear otras preguntas para luego hacérselas al compañero al día siguiente como tarea.

Sesión 2 (2h): Presente (irregulares)

Actividades de inicio (20 minutos)

El profesor les pregunta a los estudiantes cómo están, qué hicieron el día anterior, etc. Claro está, todo el tiempo necesita emplear el Presente de Indicativo. Luego de ello, el profesor les hace algunas preguntas sobre lo que han estado contando, empleando algunos verbos irregulares; esto como recordatorio de las clases revisadas los días anteriores.

Actividades de desarrollo (80 minutos)

Opción 1

<https://view.genially.com/67bf8269737b5af6a27289ed/interactive-content-vive-el-presente-irregulares>

El profesor entra al siguiente enlace donde accederá a unas tarjetas con los verbos irregulares (Véase Anexo 3). Estas tarjetas tienen el verbo en infinitivo y en paréntesis con un color dependiendo del grupo de irregulares al que pertenece. Esto ayuda a que empiecen a relacionar el color con el grupo de verbos irregulares, ya que al ser tantos grupos, suelen confundir la conjugación. Al hacer clic en cada verbo, este los lleva a otro recuadro donde pueden mirar el grupo de verbos irregulares al que pertenece, pero no necesariamente a la conjugación, ya que es el estudiante el que necesita recordar. Así también, a un lado de la pantalla tiene un icono para poder acceder una pista; sin embargo, tienen un minuto en total por cada pregunta y el acceder a esta pista les restará un punto de los acumulados (todos inician con 10 puntos).

Opción 2

<https://goo.su/T5clEYb>

El profesor ingresa a la página web en la cual figuran 3 opciones de tiempos verbales. Selecciona la del Presente de Indicativo. Al entrar a la actividad figura un verbo en la parte superior con un color y debajo

habrá una pregunta con un espacio en blanco (Véase Anexo 4). El estudiante necesita hacerle la pregunta a un compañero, pero escribiendo el verbo correctamente conjugado en el recuadro vacío. Si no recuerda la conjugación, puede ver su hoja de conjugaciones (véase anexo 5) guiándose por el color del verbo en infinitivo y el de la hoja.

Actividades de cierre (10 minutos)

Los estudiantes escriben una pequeña carta, a la persona que deseen, contando lo que hacen en Lima. Es necesario emplear, principalmente, los verbos irregulares del Presente de Indicativo.

3.4.2. “Lo pasado pisado”

Título de la secuencia didáctica			
“Lo pasado pisado”			
Destinatarios		Duración	Nivel
4 estudiantes de Alemania, Austria y Suiza, de entre 20 y 30 años, con conocimiento de 3 o 4 idiomas, y que tienen interés por conocer la cultura peruana. Todos ya llevan, como mínimo, 4 meses viajando en Latinoamérica y han decidido estudiar en una clase grupal para así conocer más gente.		2 sesiones de 2 h académicas.	A2
Objetivos			
General	Practicar y consolidar unos de los usos del Pretérito Indefinido y Perfecto mediante actividades gamificadas que fomenten la participación activa.		
Específicos	- Identificar los contextos de uso del P. Indefinido y Perfecto.		
	- Mejorar la capacidad de formular y elaborar preguntas relacionadas a eventos pasados y experiencias.		
	- Ampliar el conocimiento sobre la cultura de Hispanoamérica.		
	- Generar un espacio para la participación activa mediante actividad dinámicas.		
	- Implementar el léxico relacionado con temas de interés cultural y personal.		
Enfoque metodológico		Enfoque comunicativo	
Contenidos			
Conceptuales	Funcionales	- Formular preguntas sobre eventos en el pasado. - Interactuar en torno a experiencias. - Contrastar los usos del P. Indefinido y Perfecto en diferentes contextos.	
	Gramaticales	- Pretérito Indefinido - Pretérito Perfecto	
	Léxico	- Vocabulario relacionado a cultura general y vida personal - Verbos relacionados con experiencias y la vida diaria.	
	Socioculturales	- Referencia a personajes y eventos de la cultura de Hispanoamérica. - Expresiones para reacciones ante narraciones de experiencias.	
Procedimentales	Destrezas que se	- Comprensión de Lectura y Auditiva	

	trabajan	- Expresión e Interacción Orales
Actitudinales	(Estrategias)	Metacognitivas, Cognitivas, Comunicativas y Socioafectivas.
Dinámicas/ Agrupamientos		
Trabajo individual y grupal.		
Materiales y recursos		
Recursos didácticos en Internet, tales como Wordwall y Genially, y la página web creada.		
Evaluación		
Evaluación por el profesor y Autoevaluación.		
Secuenciación y procedimiento		
Sesión 1 (2 h): P. Indefinido		
Actividades de inicio (20 minutos) El profesor les pregunta a los estudiantes cómo están, qué hicieron el día anterior, etc. Posteriormente, les muestra las efemérides de ese día en Perú y luego, les pregunta sobre las efemérides en sus países. Para que ellos mismos consigan más información, tienen unos minutos para buscar sobre las efemérides en sus países y luego las explican. Actividades de desarrollo (80 minutos) El profesor les explica la importancia de conocer sobre los eventos que ocurrieron en el mundo, en el país de destino. Sin embargo, también aclara que la vida personal no se deja de lado, porque también es importante poder expresar ese lado de cada uno. Opción 1: El profesor presenta la actividad en Wordwall y les dice que participarán en un concurso de TV. Aquí tienen 3 tipos de preguntas: unas relacionadas a la cultura general, otras a la trivia cultural y otras, a la vida personal. Junto a ello, se le brinda 3 comodines: duplicación del puntaje, reducción de opciones y tiempo extra; estas pueden usarlas a lo largo del juego por solo una vez. Solo tienen 30 segundos para responder cada pregunta y la actividad la hacen en equipos de 2 personas donde cada grupo responde las 15 preguntas, ya sea de cultura general o trivia cultural. Un estudiante debe hacer la pregunta conjugando el verbo, mientras el otro necesita responderla. Con respecto a las preguntas de la vida personal, las alternativas están relacionadas a la conjugación. Así también, si los estudiantes no pueden responder todas las preguntas por falta de tiempo (hay una alta probabilidad), al final pueden escoger la opción para ver las respuestas (y preguntas). De esta forma, el profesor puede tomar el tiempo para que cada grupo conjugue la pregunta y responde con mayor tranquilidad, pero haciendo las correcciones respectivas. <i>Cultura general – Véase Anexo 7</i> https://wordwall.net/es/create/editcontent?guid=3179619cb97641fdb2a8d418ed92e256 <i>Trivia cultural – Véase Anexo 8</i> https://wordwall.net/es/resource/84734887/lo-pasado-pisado-pret%c3%a9rito-indefinido <i>Vida personal – Véase Anexo 9</i> https://wordwall.net/es/create/editcontent?guid=f2041dee5a95453d912b9eb87f840451		

Opción 2:

<https://goo.su/T5clEYb>

El profesor ingresa a la página web en la cual figuran 3 opciones de tiempos verbales. Selecciona la del Pretérito Indefinido y allí aparecen las preguntas con un fondo de color relacionado a un tema diferente: azul (cultura general), verde (trivia cultural) y rojo (vida personal). Véase Anexo 10.

Actividades de cierre (10 minutos)

El estudiante crea sus propias preguntas (10) y se las entrega a su compañero de la izquierda como tarea para la casa.

Sesión 2 (2h): P. Perfecto

Actividades de inicio (20 minutos)

El profesor les pregunta a los estudiantes cómo están, qué hicieron el día anterior, etc. Esta pregunta es necesaria para, de acuerdo con ello, crear una conversación con base en los temas que se quieren tocar en la clase. Por ejemplo, se podrá relacionar el diálogo en torno a la comida. Luego de ello, el profesor puede preguntar “¿Cuándo fue la última vez que... (comieron un plato exótico)?” para después proseguir con una pregunta más relacionada a sus experiencias e introducir el verbo. La pregunta puede ser la siguiente: “¿Alguna vez ... (han comido cuy)?”.

Actividades de desarrollo (80 minutos)

Opción 1

<https://view.genially.com/67bebeb1e9d111513817e0c2/interactive-content-pasado-pisado-preterito-perfecto>

La pregunta anterior no solo permite generar una conversación donde cada uno dé su punto de vista con respecto a qué platos no hay en sus países, sino también explicarles en qué consiste la gastronomía en Perú y que así amplíen su visión sobre el contexto en el que están. Es importante colocar la pregunta como algo central en la pizarra para luego ir desglosando la estructura de la conjugación y explicar más a detalle los participios regulares e irregulares con algunas preguntas que surjan. Después de ello, el profesor ingresa al enlace donde le figuran preguntas con 3 alternativas de verbos en infinitivo para así poder escoger la opción correcta. Adicional a ello, es necesario que el estudiante conjugue el verbo, así que el profesor se encargará de la corrección correspondiente. Para generar el sentido de la competitividad, en la imagen del juego hay una competencia de natación de 4 personas que van avanzando conforme avanzan las preguntas; sin embargo, el avance de cada uno no corresponde con las respuestas correctas, sino que es solo parte del fondo de la actividad (véase anexo 12). Cabe resaltar que hay algunas preguntas que contiene contenido cultural, así que es importante abordar este contenido en compañía de imágenes o videos.

Opción 2

<https://goo.su/T5clEYb>

El profesor ingresa a la página web en la cual figuran 3 opciones de tiempos verbales. Selecciona la del Pretérito Perfecto y allí figuran las preguntas con 3 alternativas de verbos en infinitivo (véase anexo 13). El estudiante necesita elaborar la pregunta con el verbo que considere correcto y haciendo su debida conjugación. Después, necesita seleccionar el verbo y desplazarlo al espacio vacío para que así el programa indique si es correcto o no. Es importante que la pregunta sea elaborada para otro compañero y así generar más dinamismo en la clase.

Actividades de cierre (10 minutos)

El profesor les da una hoja con una lista de imágenes y ellos tienen que crear las preguntas de acuerdo a eso.

3.5. Evaluación

La evaluación es una parte esencial del proceso enseñanza y aprendizaje, debido a que permite medir el avance de los estudiantes, hallar sus dificultades y adaptar las actividades a sus necesidades o crear otras nuevas. En esta propuesta didáctica la evaluación servirá para comprobar el uso adecuado de los tiempos verbales, su correcta conjugación, así como para analizar cómo la gamificación influye en la participación y motivación de los estudiantes. Los dos tipos de evaluación que se tomarán en cuenta son la evaluación formativa y sumativa. La primera se llevará a cabo de manera continua durante las sesiones con el fin de monitorear su desempeño y brindar corrección inmediata, mientras que la segunda se dará al final de la actividad donde se realizará una evaluación global del aprendizaje adquirido.

Criterio	Nivel 4 Sobresaliente	Nivel 3 Notable	Nivel 2 Aprobado	Nivel 1 Suspenso	Nivel	Puntaje
Conjugación	Conjuga los verbos regulares e irregulares con precisión y sin errores.	Comete errores mínimos y se corrige.	Comete errores frecuentes, pero logra comunicar su idea.	Presenta errores constantes que afectan la comunicación.	4	4
Interacción comunicativa	Responde y elabora preguntas de manera clara.	Su comunicación es buena, aunque con algunos errores en la estructura.	Presenta dificultades para formular preguntas o respuestas, pero logra comunicarse.	No logra responder o elaborar preguntas de forma adecuada.	4	3
Participación	Participa siempre con entusiasmo e iniciativa en las actividades.	Participa regularmente sin necesidad de que se le pida.	Participa solo cuando hay preguntas directas para él.	No participa o evita interactuar en las actividades.	4	3
Puntuación						10

Proceso de Evaluación

- El profesor tomará nota sobre el desempeño individual y grupal.
- El profesor también observará y tendrá como prueba el resultado de los juegos.
- Al final el profesor les entregará el *feedback* de manera oral, así como también en una hoja donde esté detallado el progreso y los puntos a revisar.

3.6. Cronograma

Semana	Sesión	Contenido	Actividad
Miércoles, 5 de marzo	Sesión 1	Presente de Indicativo (verbos regulares)	Vive el Presente I
Jueves, 20 de marzo	Sesión 2	Presente de Indicativo (verbos irregulares)	Vive el Presente II
Jueves, 27 de marzo	Sesión 3	Pretérito Indefinido	Pasado pisado I
Miércoles, 2 de abril	Sesión 4	Pretérito Perfecto	Pasado pisado II

4. Conclusiones

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad desarrollar e implementar estrategias de enseñanza de ELE por medio de la adaptación de materiales didácticos físicos en recursos digitales gamificados, con el fin de mejorar la motivación, el aprendizaje activo y la participación activa de los estudiantes en la escuela de idiomas Peruwayna. Como parte de este proceso, se adaptaron fichas didácticas, creadas por la autora de este trabajo, a formatos digitales, conservando su utilidad pedagógica y optimizando su funcionalidad dentro de plataformas tecnológicas como Genially y Wordwall. Sin embargo, a pesar de que estas herramientas han permitido enriquecer los materiales con elementos interactivos, se identificaron también ciertas dificultades, ya que en algunos casos restringen el número de preguntas, actividades o no ofrecen plantillas que permitan reflejar la estructura original de la actividad, lo que puede afectar la dinámica de aprendizaje esperada.

Por otro lado, se presentaron ciertas dificultades en la implementación práctica de esta propuesta con las plataformas tecnológicas dentro de la escuela Peruwayna. Al desempeñar un rol de coordinación académica, se redujo el acceso directo a estudiantes de niveles A1 y A2, lo que fue una dificultad para probar los recursos gamificados en un entorno real. Además de ello, coordinar con otros docentes para que incluyeran estos materiales en sus clases presentó desafíos adicionales. No obstante, su fundamentación teórica y su diseño pedagógico permiten considerarla como una alternativa viable para la enseñanza de ELE, y futuras investigaciones podrían analizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes para así proporcionar datos más concretos.

Cabe resaltar que los materiales físicos en los que se basa esta propuesta fueron aplicados en años anteriores con resultados positivos. La efectividad de estos recursos llevó a que fueran replicados para así garantizar su disponibilidad entre los estudiantes. Además, también hubo algunos estudiantes que mostraron interés en adquirirlos, lo que evidencia su valor y aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, aunque las fichas de Presente de Indicativo (regulares) fueron empleadas en su formato original, se extraviaron con el tiempo, lo que impidió incluirlas en los anexos.

En suma, la incorporación de materiales didácticos digitalizados y gamificados es una práctica extendida en la enseñanza de ELE, y su aplicación en este proyecto responde a la necesidad

de seguir adaptando estos recursos a las demandas del aprendizaje en entornos digitales. Aunque la propuesta aún no ha sido implementada en el aula, sienta las bases para futuras investigaciones que analicen su efectividad en la enseñanza de ELE y continúen optimizando estrategias para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

5. Limitaciones y prospectiva

A lo largo del desarrollo de esta propuesta se identificaron algunas limitaciones relacionadas con el diseño de la plataforma digital, las herramientas tecnológicas utilizadas y la posibilidad de la implementación en el aula.

En primer lugar, si bien se ha creado una sección en una página web para alojar los materiales, su diseño actual es bastante sencillo, lo cual podría no ser lo suficientemente atractivo o estimulante para los estudiantes. Sin embargo, tomando en cuenta la inversión realizada para su desarrollo, no se contempla realizar cambios sustanciales en el corto plazo.

Por otro lado, la solución alternativa a lo anteriormente mencionado es la adaptación de los materiales a plataformas digitales seleccionadas como Genially y Wordwall, que tienen una gran ventaja como la calificación automática, diseños personalizables y atractivos, y otros. No obstante, estas presentan ciertas restricciones que afectan la adaptación de las actividades. Por ejemplo, en algunos casos los formatos disponibles incluyen un número reducido de preguntas, en otros, los diseños no permiten replicar con total fidelidad la dinámica de los juegos en fichas, lo que podría nuevamente afectar la experiencia de aprendizaje esperada. Y en los casos en los que sí hay funciones que podrían permitir una réplica más fiel, estos requieren una suscripción de pago.

Finalmente, en cuanto a la implementación de la propuesta en las aulas, no ha sido posible debido a que actualmente el rol desempeñado en la escuela de idiomas está más orientado a la coordinación académica que a la docencia en sí. Así también, la planificación de clases y la distribución de niveles hacen que no siempre se tenga acceso directo a clases de A1 y A2. Como alternativa, se podría considerar en el futuro una fase de prueba a pequeña escala.

A pesar de estas limitaciones, la propuesta tiene el potencial de evolucionar y seguir mejorando con el tiempo. Explorar nuevas herramientas digitales, optimizar el diseño de la plataforma y llevar a cabo la validación de los materiales en el aula permitirán consolidarla como un recurso didáctico innovador y efectivo en la enseñanza de ELE.

6. Referencias bibliográficas

Alejaldre, L. y García, A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Aleksandrova, D. (2017). La motivación en la clase ELE.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/sofia_2017/05_aleksandrova.pdf

Centro Virtual Cervantes

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/motivacion.htm

Centro Virtual Cervantes

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/anejo_01.htm

Barriga Fray, J.I; Barriga Fray, L.F; Barriga Fray, S.F. (2023). Aportes al desarrollo de habilidades cognitivas en la interacción didáctica de idiomas. Tecnologías: Inteligencia Artificial.

Bibliotecas. Anales de Investigacion;19(2), 1-11

<http://agora.edu.es/servlet/articulo?codigo=8821111>

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. Alteridad. *Revista de Educación*, 4(2), 20-32.

Centro Virtual Cervantes

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/anejo_01.htm#:~:text=Se%20considera%20que%20el%20nivel,sobre%20sus%20pertenencias%3B%20realiza%20afirmaciones

Dalmases, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_eleando_2017_N4.pdf?sequence=1%2526isAllowed=y

Fernández, J. y Gómez, M. (2010). La motivación en la clase de Ele: estrategias de motivación para estudiantes japoneses

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/anejo_01.htm

Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Programa de Desarrollo Profesional. Edinumen.

https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

Jiménez, D. (2019). La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas.

Maati, H. (2013). El enfoque comunicativo. Una mejor guía para la práctica docente. Actas del IV Taller “Ele e interculturalidad” del Instituto Cervantes de Orán. Centro virtual Cervantes.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/oran_2013/16_beghadid.pdf

Minera, L. (2010). La motivación y las actitudes de aprendizaje del E/LE en los estudiantes no hispanistas de la Universidad LMU de Múnich

https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_530b5b3b23628.pdf

Mora, F. (2013). Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama. Madrid: Alianza editorial.

Moreno, C. (2011). Materiales, estrategias y recursos para la enseñanza del español como 2/L. Madrid: Editorial Arco/Libros.

Moreno, R. (2019) La llegada de la inteligencia artificial a la educación. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242777>

Muñoz-Basols, J., Fuertes, M y Cerezo, L. (2024). La enseñanza del español mediada por tecnología. Routledge

<https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/88271/9781003813774.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pacheco, M. y Causado, E. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. Revista Cedotic, 3, 59-80.

https://www.researchgate.net/publication/327447320_El_aprendizaje_basado_en_videojuegos_y_la_gamificacion_como_estrategias_para_construir_y_vivir_la_convivencia_escolar

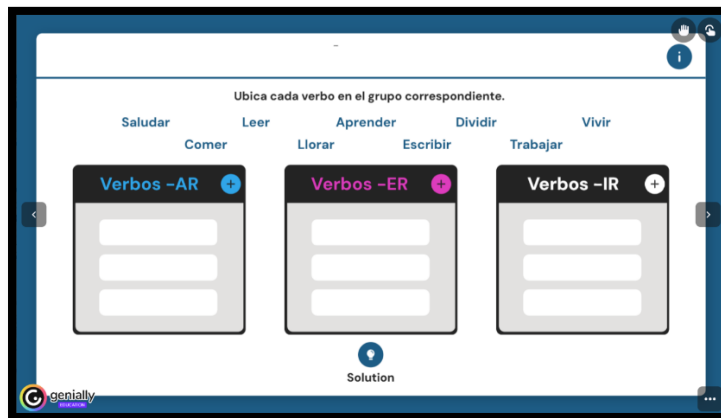
Soto, A. (2008). Educación en tecnología. Un reto y una exigencia social. Bogotá: Aula abierta. Magisterio.

Villamar, A. y Sánchez, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior.

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/download/29664/26751/>

7. Anexos

1. Presente de Indicativo (regulares): Genially



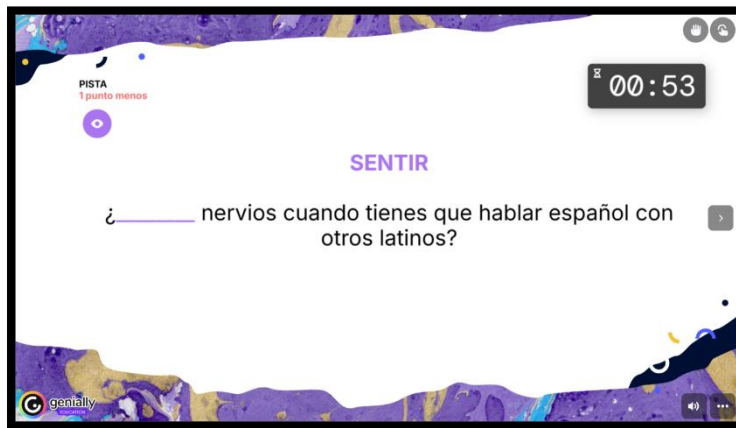
Nota. Elaboración propia.

2. Presente de Indicativo (irregulares): fichas



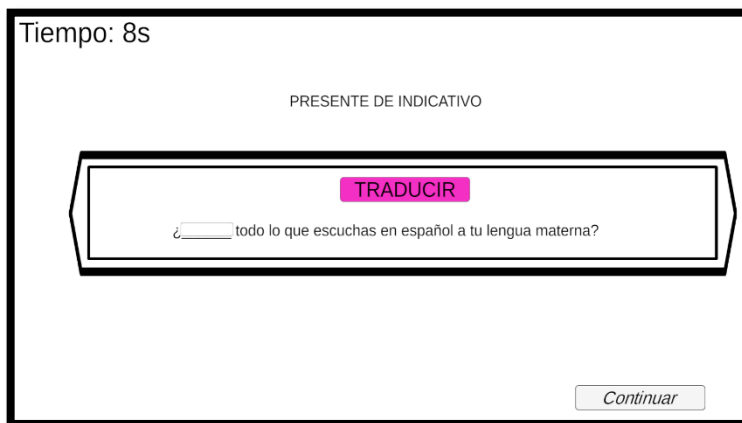
Nota. Elaboración propia.

3. Presente de Indicativo (irregulares): Genially



Nota. Elaboración propia.

4. Presente de Indicativo: página web



Nota. Elaboración propia.

5. Cuadro de conjugaciones del Presente de Indicativo

CONJUGACIÓN DE PRESENTE DE INDICATIVO

VERBOS REGULARES

	HABLAR	COMER	VIVIR
Yo	hablo	como	vivo
Tú	hablas	comes	vives
El/Ella/Usted	habla	come	vive
Nosotros	hablamos	comemos	vivimos
Ellos/Ellas/Ustedes	hablan	comen	viven

VERBOS IRREGULARES

✦ Verbos con cambio vocálico

	E > IE	E > I	O > UE	U > UE
	PENSAR	MEDIR	PODER	JUGAR
Yo	pienso	mido	puedo	juego
Tú	piensas	mides	puedes	juegas
El/Ella/Usted	piensa	mide	puede	juega
Nosotros	pensamos	medimos	podemos	jugamos
Ellos/Ellas/Ustedes	piensan	miden	pueden	juegan
	caer	seguir	almorzar	
	empezar	conseguir	contar	
	recomendar	impedir	costar	
	montar	repetir	mostrar	
	perder	poder	soñar	
	profesar	servir	morir	

✦ Verbos con la 3era persona singular irregular y cambio vocálico

	TENER	VENIR	DECIR
Yo	tengo	vengo	digo
Tú	tienes	vienes	dices
El/Ella/Usted	tiene	viene	dice
Nosotros	tenemos	venimos	decimos
Ellos/Ellas/Ustedes	tienen	viene	dicen

✦ Verbos con la 3era persona singular irregular

GRUPO I

			CONOCER	TRADUCIR	REDUCIR
Parecer	Pare	} ZCO	Yo conozco	traduzco	reduzco
Conocer	Cono		Tú conoces	traduces	reduces
Conducir	Condu		El/Ella/Usted conoce	traduce	reduce
Traducir	Tradu		Nosotros conocemos	traducimos	reducimos
Reducir	Redu		Ellos/Ellas/Ustedes conocen	traducen	reducen

GRUPO II

			PONER	HACER	SALIR
poner	Pon	} GO	Yo pongo	hago	salgo
Hacer	Ha		Tú pones	haces	sales
Traer	Trai		El/Ella/Usted pone	hace	sale
Caer	Cai		Nosotros ponemos	hacemos	salimos
Salir	Sal		Ellos/Ellas/Ustedes ponen	hacen	salen

GRUPO III

			SABER	VER	DAR
Saber	Doy		Yo sé	veo	doy
Ver	Veo		Tú sabes	ves	das
Dar	Da		El/Ella/Usted sabe	ve	da
			Nosotros sabemos	venimos	damos
			Ellos/Ellas/Ustedes saben	ven	dan

✦ Verbos -y-

	CONSTRUIR	INFLUIR	HUIR	OIR
Yo	construyo	influyo	huyo	oigo
Tú	construyes	influyes	huyes	oyes
El/Ella/Usted	construye	influye	huye	oye
Nosotros	construimos	influimos	huimos	oímos
Ellos/Ellas/Ustedes	construyen	influyen	huyen	oyen

✦ Verbos completamente irregulares

	SER	ESTAR	IR	HABER
Yo	soy	estoy	voy	} Hay
Tú	eres	estás	vas	
El/Ella/Usted	es	está	va	
Nosotros	somos	estamos	vamos	
Ellos/Ellas/Ustedes	son	están	van	

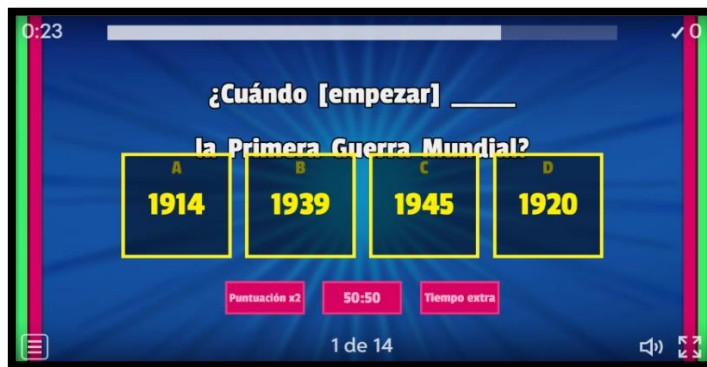
Nota. Elaboración propia.

6. Pretérito Indefinido: fichas



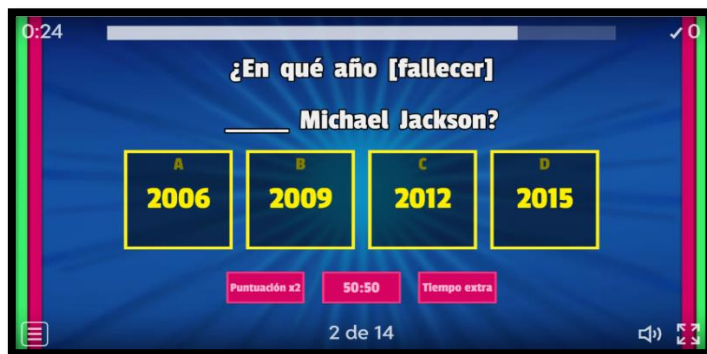
Nota. Elaboración propia.

7. Pretérito Indefinido – Cultura General



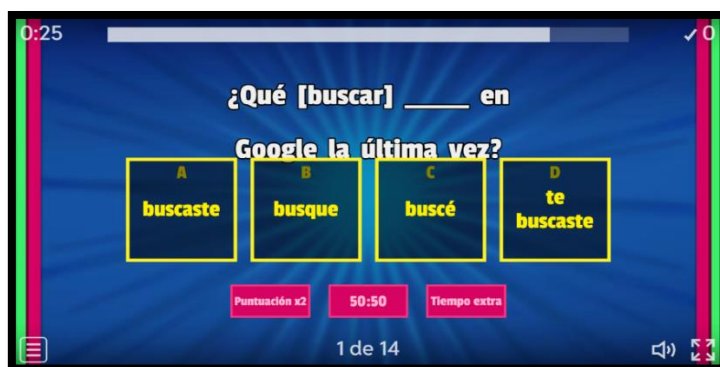
Nota. Elaboración propia.

8. Pretérito Indefinido – Trivia Cultural



Nota. Elaboración propia.

9. Pretérito Indefinido – Vida personal



Nota. Elaboración propia.

10. Pretérito Indefinido: página web

Tiempo: 3s

CULTURA POP Y ENTRETENIMIENTO

1. ¿Qué selección de fútbol [ganar] _____ el Mundial de Brasil de 2014?

a. Alemania

b. Brasil

c. Corea del Sur

d. Dinamarca

Nota. Elaboración propia.

11. Pretérito Perfecto de Indicativo: fichas

¿Alguna vez _____ escribir un blog?

PENSAR ALEJARSE ACERCARSE

¿Alguna vez no _____ alguna actividad especial por Semana Santa?

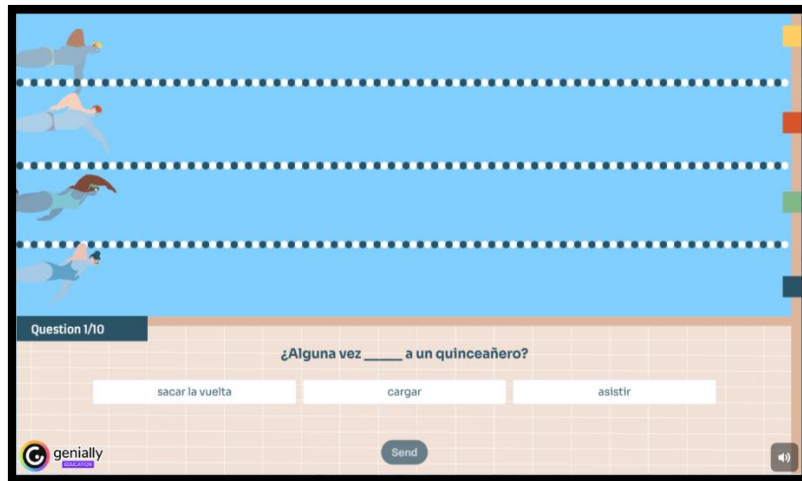
HEZER SALVAR GUARDAR

¿Alguna vez _____ a la Deep Web?

COQUETEAR ENTRAR CONQUISTAR

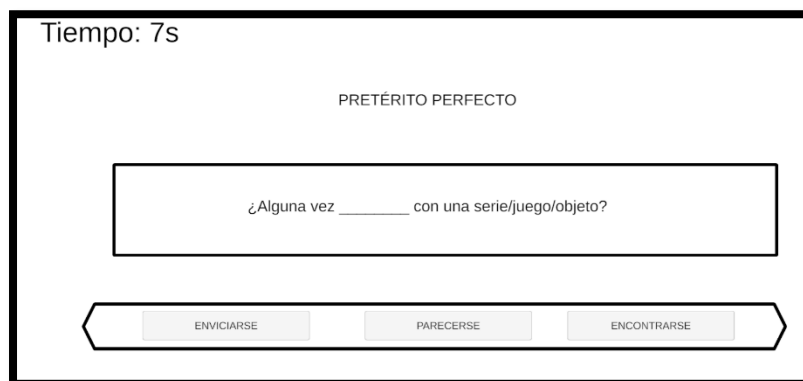
Nota. Elaboración propia.

12. Pretérito Perfecto de Indicativo: Genially



Nota. Elaboración propia.

13. Pretérito Perfecto: página web



Nota. Elaboración propia.