

**GAMIFICACIÓN**  
**Como estrategia correctiva para**  
**la interferencia lingüística**  
**del español en la producción escrita del inglés**

Gina Maricruz Cerda Solís



## GAMIFICACIÓN

Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés.

# GAMIFICACIÓN

Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés.

Gina Maricruz Cerda Solís

GAMIFICACIÓN  
Como estrategia correctiva para la interferencia  
lingüística del español en la producción escrita  
del inglés.

© Gina Maricruz Cerda Solís

2021,  
Publicado por acuerdo con los autores.  
© 2021, Editorial Grupo Compás  
Guayaquil-Ecuador

Grupo Compás apoya la protección del copyright, cada uno de sus textos han sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Editado en Guayaquil - Ecuador

ISBN: 978-9942-33-430-5

Cita.

Cerda, G. (2021). GAMIFICACIÓN. Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés. Editorial Grupo Compás.

## Índice

Prólogo .....	4
Capítulo 1.....	6
Desarrollo de la situación y sus problemas .....	6
Capítulo 2 .....	17
El Lenguaje .....	17
La Lingüística.....	18
Ramas de la lingüística.....	20
El error .....	23
El rol del error en el aprendizaje de un idioma.....	24
¿Qué es interferencia? .....	26
La escritura .....	29
Interferencias en la producción escrita .....	30
Interferencia Sintáctica.....	31
Capítulo 3 .....	32
Estructura de la Oración.....	32
Categorías gramaticales .....	38
Interferencia Morfológica.....	45
Uso de las Palabras.....	45
El adjetivo .....	46
Traducción literal.....	58
Capítulo 4 .....	62
La Gamificación.....	62
Educación de calidad .....	64
Ambiente de aula .....	65
Aprendizaje significativo .....	67
La Gamificación como estrategia didáctica motivacional.....	73
Juegos.....	74
Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje basado en Juegos.....	77

Bases de una Estrategia Gamificada .....	79
¿Qué son Mecánicas y dinámicas de juego?.....	85
Rol del estudiante .....	90
Tipos de Jugadores.....	92
Trayecto del Jugador .....	94
Rol del Profesor .....	97
¿Cómo Evaluar? .....	99
Capítulo 5 .....	109
Resultados de investigación.....	109
Referencias .....	123



## **Prólogo**

La educación se encuentra en constante evolución y actualización de métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que fomenten la curiosidad, el interés y la creatividad en el estudiante. En este proceso de búsqueda constante, los docentes inquietan estrategias didácticas y apuestan por nuevas alternativas que puedan ser empleadas en el aula con el objetivo de generar escenarios o ambientes positivos y motivados para el buen desarrollo del proceso pedagógico, favoreciendo de esta manera aspectos indispensables como el aprendizaje activo, la creatividad, el pensamiento crítico, y trabajo en equipo, estimulando así la implicación, compromiso y participación de los estudiantes en el proceso formativo.

El libro presenta la gamificación como estrategia correctiva para las interferencias sintáctico-morfológicas del idioma español en el proceso de la escritura en el idioma inglés; se trata de una estrategia didáctica de enseñanza que incorpora elementos de juego en ambientes serios de no jugabilidad cuyos elementos, dinámicas y mecánicas facilitan la participación de los estudiantes e incentivan la interacción, la colaboración y el desarrollo de sus aprendizajes así como sus competencias específicas transversales. Es un estudio investigativo cuasi-experimental, con la participación de dos grupos equitativos denominados grupo experimental y grupo de control y se contó con la participación de cincuenta

estudiantes de nivel pre-intermedio quienes elaboraron composiciones escritas que fueron desarrolladas durante una evaluación diagnóstica para posteriormente implementar un plan de intervención y verificar si la propuesta aplicada a través de estrategias gamificadas contribuyó con el propósito que fue planteado inicialmente luego de que la información fuera recogida a través de la post evaluación, para posteriormente ser analizada y contrastada con el empleo del estadígrafo denominado puntaje Z, cotejo que coadyuvó a comprobar la efectividad de la Gamificación como estrategia correctiva. Se plantea una propuesta cuyo objetivo es contribuir con el mejoramiento metodológico, estratégico didáctico, que origine la interacción de los estudiantes, la innovación, aprendizajes colaborativos, en ambientes motivados con el único objetivo de que los aprendizajes sean significativos y más tarde empleados en su vida diaria.

## **Capítulo 1**

### **Desarrollo de la situación y sus problemas**

La educación contemporánea demanda constantemente su transformación para lograr su adaptación a los diferentes procesos de modernización y vinculación entre diferentes sociedades y que tienen influencia en el desarrollo social, educativo, económico e inclusive político de los países. En la actualidad, el manejo de un idioma extranjero, en este caso inglés, ha pasado a ser una competencia lingüística que permite que un individuo se integre efectiva y eficazmente a un mundo globalizado, correspondiendo a las exigentes necesidades de la mundialización, razón por la que el currículo debe ser reinventado, flexible, de carácter integrador, con iniciativas innovadoras con el objetivo de llegar a aprendizajes significativos.

En Ecuador, el idioma Inglés es una de las asignaturas del currículo educativo que es impartida desde nivel básico hasta la universidad; sin embargo, los resultados obtenidos luego de este proceso educativo de muchos años, ha demostrado que existe una profunda brecha. Al realizar un análisis pormenorizado de la población ecuatoriana se establece que se compone de grupos que provienen de diferentes orígenes culturales y lingüísticos, es decir que no todos los estudiantes en el país son L1 hispanohablantes; por otro lado, existen diversos grados de bilingüismo en las comunidades ecuatorianas, situaciones que de alguna manera no permiten obtener

mejores resultados luego del proceso de aprendizaje de un idioma extranjera, siendo el inglés el de mayor aceptación entre la comunidad universitaria.

Estos fenómenos se presentan con más énfasis entre las lenguas que tienen las mismas raíces tal como es el caso del idioma español e inglés, que a decir de según James I. Brown (2002), “estos dos idiomas tienen por lo menos más de 60% de su léxico proveniente del mismo origen grecolatino. Por su parte las lenguas europeas, en comparación, usan letras latinas como su escritura”. Con esta realidad hay una gran posibilidad de confundir las normas formales de cada idioma sobre todo en el proceso de aprendizaje.

Cuando las personas se comunican en un idioma que al menos para una de ellas, es extranjero, no es posible asegurar que los significados y valores compartidos con los que están imbuidos sean los mismos, cosa que se puede suponer cuando los hablantes se expresan en idiomas que comparten características similares (Byram y Fleming, 1998).

Todo este conjunto de fenómenos comunicacionales más la naturaleza de la gente, la cultura, y los modismos propios de una región dificultan de sobremanera la adquisición de una lengua extranjera, precisamente, de las situaciones descritas anteriormente nace la necesidad de

desarrollar esta investigación en una institución pública de educación superior que alberga a estudiantes de diferentes provincias del país quienes provienen de diferentes contextos culturales, educativos, familiares y motivacionales, que deben como requisito indispensable para su graduación en cualquiera de sus carreras, aprobar un idioma.

Durante el proceso de aprendizaje del idioma inglés, es determinante el desarrollo de las destrezas propias del idioma; en este sentido, esta investigación propone el estudio más cercano de las interferencias sintáctico – morfológicas del español en la producción escrita del idioma inglés y establecer las que se producen con más frecuencia en los estudiantes de nivel pre- intermedio; así también, se propone el empleo de la gamificación como estrategia que despierte en el estudiante el interés de aprender e incentivar en él el uso del idioma de una manera motivadora.

De los trabajos escritos de los dicentes, se ha podido verificar que existen diferentes errores, por ejemplo, los estudiantes tienden a omitir el sujeto, de la misma manera se puede observar que se produce la traducción literal siendo este uno de los aspectos más frecuentes en sus textos escritos; por otro lado, el uso incorrecto de los adjetivos con una tendencia a pluralizarlos, por mencionar algunos ejemplos; es en donde nace la necesidad de

establecer a ciencia cierta a través de esta investigación, los tipos de interferencia de su lengua materna en el aprendizaje de la lengua extranjera, así y como también realizar un estudio de estrategias alternativas como la gamificación como una herramienta que motive en el estudiante el aprendizaje del idioma inglés.

El aprendizaje de un idioma extranjero es un proceso un tanto difícil, más aún en un sistema educativo y social monolingüe; esta realidad hace que los estudiantes en su proceso de adquisición del idioma inglés desarrollen la interferencia o uso de reglas de la lengua materna en frases escritas o habladas en la lengua extranjera.

La enseñanza de idiomas requiere tomar en cuenta las posibles diferencias y similitudes en la lengua materna (L1) y la lengua extranjera (LE); por lo que, es muy importante saber cuáles son los aspectos básicos e invariables del lenguaje, su estructura gramatical y léxica, que permiten comprender mejor y comunicarse en forma efectiva. Para la producción escrita en el idioma inglés, se debe considerar que está formado por varios componentes importantes como la estructura sintáctica, léxica y morfológica, es en este momento del proceso de aprendizaje cuando la interferencia puede ser más notoria; la gestión correcta de un docente debe estar reflejada en la

forma cómo los estudiantes alcancen a desarrollar sus destrezas.

Es indispensable que se conozcan a profundidad, aspectos como la estructura gramatical, el léxico, la sintáctica, la semántica, que son utilizados en la lengua extranjera, a fin de que la comunicación se desarrolle de una manera efectiva y así evitar interferencias del L1 que impiden que el mensaje sea proporcionado de una manera clara y efectiva.

La interferencia lingüística producida por la composición del L1 y LE produce distorsión en su uso produciendo errores en los aprendices dando como resultado una comunicación deficiente, por esta razón el presente trabajo de investigación tiene como finalidad proporcionar herramientas que contribuyan a mejorar el nivel de expresión escrita de los estudiantes de nivel Pre-intermedio sobre la base de la Gamificación como estrategia metodológica, la cual está siendo empleada en diferentes áreas incluyendo la educativa, en todos los niveles desde el escolar hasta el nivel superior, contribuyendo a mantener un excelente nivel de motivación, compromiso, equilibrio, trabajo colaborativo, promoviendo una sana competencia entre participantes y convirtiéndose en un factor decisivo en su bienestar.

Es preciso destacar que la presente investigación reviste mucha importancia debido a que trae consigo ideas metodológicas que contribuirán a superar la interferencia del idioma nativo en el aprendizaje de Inglés a través de una experiencia positiva, interiorizando el conocimiento de una manera más divertida; por una parte, enfocado a potenciar las habilidades comunicativas de los estudiantes y por otra dinamizar el proceso de enseñanza encaminado a lograr la consecución de los objetivos planteados en la planificación macro curricular y de esta manera hacerlo más efectivo, con un enorme valor social, de calidad y en beneficio de los estudiantes que participan en el Programa de Suficiencia, del grupo participante en la investigación específicamente y toda la comunidad.

El proceso de adquisición de una lengua extranjera ha sido un tema de numerosos estudios e investigaciones, específicamente en lo referente a la interferencia del idioma nativo en las estructuras de la lengua extranjera, de esta forma se puede anotar varias investigaciones realizadas con este enfoque.

En libro “Interferencias lingüísticas entre el español y el inglés desde una perspectiva práctica” de Raquel Mayordomo Fernández (2012-2013) de Valladolid España, manifiesta que “Respecto a las interferencias escritas, encontramos una mayor influencia del español en el nivel léxico-semántico, aunque el nivel sintáctico-morfológico



también se ve afectado”. Esto confirma lo anotado en páginas anteriores, los hablantes piensan y entienden las lenguas de un modo diferente, en considerables oportunidades no son conscientes de este proceso de aprendizaje por lo que tienden a aplicar a la lengua en proceso de aprendizaje patrones generales que sólo son válidos en su L1.

Se puede decir que el trato de las interferencias son un innegable recurso para los docentes ya que contribuyen a mejorar no sólo la competencia lingüística de los alumnos, también su competencia pragmática ya que ellos no necesitan únicamente conocer un código, sino que necesitan tener otras habilidades que les hagan ser competentes en el uso de la lengua extranjera, dando así también información sobre el estado de adquisición de la misma.

Por su parte la autora Amparo Socorro Aguilar Bayas en su trabajo de investigación titulado “La interferencia de la lengua materna en aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo nivel de inglés del paralelo “A” del “Colegio Nacional Experimental Ambato”, año lectivo 2009-2010 “, ejecutado en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, manifiesta que “La comunicación no es solo un producto, sino más bien un proceso, que se lleva a cabo con un propósito concreto, entre unos interlocutores concretos, en una situación

determinada. Por lo que; no basta con que los estudiantes asimilen una gran cantidad de datos como vocabulario, reglas o funciones.

Es necesario, además, que aprendan a utilizar esos conocimientos para asociar los significados. Para ello los estudiantes deben participar en tareas reales, en las que la lengua sea un medio para alcanzar un fin como por ejemplo consultar un horario de clases o una dirección y no solo ser capaz de responder a las preguntas del libro que ha sido impuesto. La interacción oral entre los alumnos podría ser más frecuente: en parejas, en tríos, en grupos mayores o entre toda la clase podemos aprovechar de esto para desarrollar actividades tales como dramatización, debates entre otras para lograr que los estudiantes se vayan acoplando al idioma”

Por su parte la autora Estefanía María Pérez Parra, a través de su investigación “La transferencia semántica de la lengua materna en el aprendizaje significativo del idioma Inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado del Colegio Municipal Experimental Sebastián de Benalcázar período 2012-2013” de la ciudad de Quito, muestra que la investigación basada en la Transferencia Semántica de la lengua materna en el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado, tuvo como objetivo determinar la incidencia de

la transferencia e interferencia semántica de la lengua materna en el aprendizaje significativo del idioma inglés, permitiendo así conocer la facultad de transmitir y vincular los aspectos del significado o interpretación de los signos lingüísticos que posee la lengua materna con la extranjera, las conclusiones de esta investigación reflejan la incidencia directa de la transferencia semántica de la lengua materna en la adquisición del inglés, recomendándose el uso de un manual con ejercicios prácticos que contraste la lengua española e inglesa como alternativa de solución al problema de investigación”.

Por su parte, la presente investigación realizada con los estudiantes de nivel pre-intermedio, presenta a la Gamificación como una estrategia metodológica que contribuye enormemente en el aprendizaje de idiomas, y de manera específica en el aprendizaje de la escritura en inglés, como una manera amena de superar las interferencias detectadas en el desarrollo de textos en este idioma de una manera dinámica, motivadora, creando ambientes de competencia sana en el aula y así lograr aprendizajes significativos y que puedan ser traídos a la memoria de una manera efectiva.

Este trabajo pretende constituirse en un aporte para los docentes del área de idiomas, proporcionando nuevas ideas que pueden ser llevadas al aula, empleando estrategias gamificadas para la corrección de las

interferencias sintáctico morfológicas del español en la producción escrita del idioma inglés además que promuevan la motivación y un aprendizaje significativo.

A decir del autor Pelling, mencionado en el artículo de la revista Realidad o Reflexión, “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” por Herberth Alexander Oliva, manifiesta “Creo firmemente que en la medida que eliminemos los criterios aburridos y netamente metodológicos de la enseñanza, podremos construir metodologías simplistas que conduzcan a aprendizajes de gran valor” (Oliva, 2016). Para el autor una estrategia gamificada es sumamente sencilla sin dejar de ser profundamente innovadora, cuyo propósito es potenciar las habilidades de los estudiantes a través del empleo de dinámicas de juego que despiertan el interés por aprender, lo que incide positivamente en el proceso de aprendizaje de los docentes, motivándolos a lograr sus objetivos.

En el mismo artículo de la revista Realidad o Reflexión, “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”, Herberth Oliva menciona que para Roberth Staycy Linker Pells, de Harvard Graduate School of Education, gamificación es “recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos, dice: “sigo creyendo

fielmente que gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos” (Oliva, 2016) , es decir, que la gamificación como estrategia, pretende renovar el compromiso del estudiante con su aprendizaje, con su participación activa en las diferentes dinámicas de juego con el docente y con sus compañeros.

Por todo lo expuesto anteriormente, esta investigación analiza la Gamificación como un recurso de apoyo metodológico para el docente del idioma inglés, con el objeto de que los procesos de enseñanza y aprendizaje se den de manera motivadora, con dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, dejando de lado esas clases aburridas y transformándolas en formativas, llevando al estudiante a aprendizajes que sean aplicados en su vida y en este caso superar las interferencias existentes del idioma español en la producción escrita en el idioma inglés.

## **Capítulo 2**

### **El Lenguaje**

Cuando se aborda el fenómeno del lenguaje, se realza una de las creaciones más extraordinarias de la humanidad y gracias a ello el hombre ha podido vivir en sociedad sin embargo, es necesario destacar que el lenguaje se complementa con otros recursos como los gestos, signos, expresiones, movimientos, estructuras escritas entre otros, con los que los seres humanos interactúan.

Para Benitez (2006), "El lenguaje es un sistema complejo utilizado para la comunicación humana, basado en un pequeño número de símbolos vocales arbitrarios y unidades sonoras que combinan, según ciertas reglas, estructuras grandes y más complejas con contenido semántico"; es decir que según su criterio lingüístico, el lenguaje humano emplea patrones de gestos o de sonido, los cuales pueden ser convertidos en representaciones escritas con poca pérdida de información.

En lo que se refiere a los gestos y entonación son una parte de la entrega, sin embargo no son transmitidos en forma escrita. Algunos lenguajes humanos inventados se han construido enteramente en señales visuales para permitir la comunicación; en ese sentido, la lingüística, es el área encargada del estudio del lenguaje, ella puede reconocer diferentes demostraciones de la vida humana.

## **La Lingüística**

En los años 1780s, el inglés William Jones contribuyó inmensamente con el estudio de la lingüística y su importancia, dedicó un largo período de su vida al estudio del Sánscrito a través de un escrito gramatical detallado de Paniniy de el Siglo V y determinó que en ese entonces ya se veía necesario realizar un sistema de clasificación no únicamente de las palabras de acuerdo a su significado y su función semántica, sino que se debe analizar otros aspectos propios de la construcción de las palabras como la raíz, prefijos y sufijos; cuando Jones comparó estos hallazgos con otras lenguas como el Latín y el Griego, encontró que estas lenguas tenían similitudes, a esta misma conclusión llegó más tarde en 1816, Franz Bopp, estudiante de idiomas Alemán, quien realizó investigaciones sobre otras lenguas además de las mencionadas, él estudió el Persa e idiomas Europeos Teutónicos-Germánicos, concordando con lo expresado por Jones, a su vez dando paso a un innumerable número de investigaciones lingüísticas a lo largo del tiempo que han proporcionado conocimiento y herramientas para un manejo correcto del idioma.

Desde ese entonces la Lingüística es reconocida como la disciplina encargada de realizar el estudio científico y

profundo de las lenguas naturales y por ende todo lo relacionado con ellas, es decir el Idioma, léxico, forma de hablar y de pronunciar, la ubicación de las diferentes lenguas en un mapa étnico y cultural, entre otros aspectos en el habla del ser humano. La Lingüística plantea leyes y normas para el uso de la lengua de manera correcta, es así que se revisará las conclusiones a las que los siguientes autores llegaron.

Para Saussure (1998), la lingüística es definida como el estudio del lenguaje y de las manifestaciones del habla humana, también se ocupa de la historia de las lenguas y de las influencias sociales o culturales que dan forma al desarrollo del lenguaje, se puede decir que es el estudio científico del lenguaje para describir los idiomas y explicar el conocimiento inconsciente de su lengua que tienen todos los hablantes. Los oradores no son realmente conscientes de los cambios del lenguaje, se producen los denominados préstamos que suceden en su idioma nativo ya que continuamente se está incorporando al lenguaje cotidiano, palabras y expresiones de otros idiomas, especialmente del inglés, y son el resultado de nuevos comportamientos y necesidades culturales que producen también cambios lingüísticos reflejados en el uso cotidiano del lenguaje.

De la misma manera, Saussure enfatiza en la relación de la oralidad con la escritura, ya que es muy íntima, para el



autor, “la escritura es la imagen de la palabra hablada”, es decir que todas las palabras tienen su propia representación escrita; por su parte Ong (1982) mencionado por Martínez Celdrán en su libro Lingüística, Teoría y Aplicaciones, indica que “todos los textos escritos tienen que estar relacionados de manera directa o indirecta con el mundo del sonido y el ambiente del lenguaje, para transmitir significados” esto quiere decir que la escritura y la oralidad van de la mano; por tal razón, el conocimiento sobre la forma correcta de escribir es indispensable.

### **Ramas de la lingüística**

El estudio lingüístico se lo realiza desde los campos morfológico, sintáctico, semántico, fonético, fonológico y pragmático. En el presente trabajo se realiza un acercamiento a la conceptualización de la sintaxis y la morfología por tratarse de las dos áreas indagadas como parte de esta investigación.

#### **a. Sintaxis**

El diccionario Oxford (2015) indica que la sintaxis es la disciplina lingüística que estudia el orden y la relación de las palabras o sintagmas en la oración, así como las funciones que cumplen cada una de ellas; es decir que la sintáctica se encarga del estudio de la estructura de la oración en el lenguaje. La sintaxis es una parte de la

gramática que estudia la forma en que se combinan las palabras para formar oraciones, así como conocer la función que cada una desempeña. Son aquellas representaciones estructurales que pueden ser procesadas de alguna manera por el cerebro humano. En esta investigación se realizó el análisis de las interferencias sintácticas en los textos escritos de los estudiantes estructura de la oración afirmativa y negativa, omisión del sujeto, categorías gramaticales en lo que se refiere al uso de pronombres objetivos.

#### **b. Morfología**

De acuerdo a Varela (1999) , la morfología está concebida como una la rama de la lingüística que estudia la estructura interna de las palabras, delimita, define y clasifica sus unidades, las clases de palabras a las que da lugar (morfología flexiva) y la formación de nuevas palabras (morfología léxica), es decir, que comprende la parte de la gramática que se encarga de clasificar y explicar el funcionamiento y significado de las variaciones de forma en las palabras dentro de la estructura de la lengua. Desde el punto de vista morfológico y siendo la morfología la encargada del estudio de la estructura de las palabras, determina que cada palabra está compuesta por morfemas que son considerados como una unidad gramatical que constituye el significado tanto gramatical como semántico de una palabra. Las palabras son una combinación de

morfemas que acorde al orden que tienen en la palabra, contribuyen a la formación de nuevas palabras y pueden proporcionar un significado diferente, ejemplos establecidos a través de la técnica denominada *minimal pair*.

Tabla 1. *Minimal pair*

<i>girl</i>	<i>girls</i>
<i>like</i>	<i>lik<u>e</u>d</i>
<i>strong</i>	<i>strong<u>ne</u>ss</i>
<i>sad</i>	<i>sad<u>d</u>er</i>

Por otra parte, se debe conocer que el idioma inglés contiene dos grandes categorías de elementos de las palabras, la raíz y los afijos que, a su vez subdivididos en prefijos, sufijos, infijos y superfijos, que una vez añadidos a la raíz de una palabra cambia su significado y su uso.

Tabla 2. *Raiz de palabra*

<i>organic</i>	<i>inorganic</i>
<i>read</i>	<i>un<u>re</u>ad</i>
<i>safe</i>	<i>sa<u>f</u>ety</i>
<i>man´<u>s</u></i>	<i>me<u>n</u>´s</i>
<i>do</i>	<i>do<u>e</u>s</i>

Por todo lo antes revisado, el presente trabajo investigativo realiza el estudio del uso de palabras y adjetivos, la tendencia que tienen los estudiantes a pluralizarlos como si se trataran de sustantivos, además de su posición inadecuada en la estructura de la oración; otro de los elementos de estudio son los artículos definido e indefinido tanto su omisión como su uso excesivo, y finalmente la traducción literal; ya que es sin lugar a dudas, es menester que los aprendices lleguen a emplear las palabras de manera adecuada para que el mensaje escrito llegue con el mensaje pensado inicialmente para el lector.

Tanto la sintaxis como la morfología tienen un rol importante en el proceso de escritura en la lengua extranjera ya que de esta manera los aprendices podrán construir textos claros y efectivos en la transmisión del mensaje, así también el conocimiento de estas dos ramas de la lingüística permitirá en el estudiante crear autoconfianza para incursionar con más seguridad en el desarrollo de textos escritos empleando el idioma de una manera adecuada, es decir sin errores.

### **El error**

De acuerdo al autor (Hamer, 2007), los aprendices de lenguas extranjeras no siempre emplean el idioma de manera correcta, ellos cometen equivocaciones que se las

pueden categorizar en **slips** (deslices, descuidos) que son corregidos por los aprendices apenas se percatan del mismo; por otro lado **attempts** (intentos, tentativas) que son aquellos que los estudiantes los cometen cuando tratan de decir algo que en ese instante no saben cómo decirlo, y finalmente el **error** (error, pensamiento no correcto) que es aquel que los estudiantes no saben cómo corregir por ellos mismos y que necesitan una explicación más amplia por parte del instructor a fin de que se los pueda corregir.

### **El rol del error en el aprendizaje de un idioma**

Para Buitrago (2010) al hablar del aprendizaje de una lengua extranjera, hace referencia a la inserción de un sujeto en un medio lingüístico que le proporcionará los medios para la comunicación en la lengua objetivo. Se hace referencia al proceso de asimilación del sujeto de un nuevo sistema lingüístico y con él, de un nuevo sistema de comunicación ya sea verbal o escrita. En el proceso de aprendizaje de un idioma, el aprendiz puede cometer errores, éstos se producen cuando los estudiantes tratan de decir algo que está sobre su nivel de procesamiento de inglés y generalmente no pueden ser corregidos por sí mismos ya que no saben que es incorrecto.

De acuerdo a los autores (Spratt, Mary; Pulverness, Alan; Williams, Melanie;, 2011) existen dos razones para que los

aprendices cometan errores, el primero se debe a la influencia de su lengua materna (L1) en la lengua extranjera (LE), ésta es llamada interferencia o transferencia y se ocasiona cuando los estudiantes emplean patrones de sonido, léxico o estructuras gramaticales de su idioma en el idioma inglés; por otro lado, la segunda razón es que los estudiantes organizan o experimentan con el idioma que están aprendiendo de manera inconsciente produciéndose un proceso inconcluso denominado error de desarrollo.

Para (Hamer, 2007) los errores de desarrollo se presentan a medida que el estudiante va incrementando su conocimiento sobre la lengua extranjera ya que ellos van aparentemente asumiendo cómo funciona el idioma que están aprendiendo, es decir sobre generalizando las reglas, Por ejemplo el estudiante aprende como decir “ I have **to** clean my house”, “I want **to** learn English”, así que desde su lógica ellos escriben “ I must **to** go ...” sin que ellos se den cuenta de que con los verbos modales como **must**, no se debe emplear **to**.

Otro ejemplo es el uso del tiempo pasado y el presente perfecto así se puede mencionar GOED en vez de WENT. Esta clase de errores se los puede considerar como comunes y se producen por la sobre generalización en la aplicación de reglas que los aprendices suelen emplear para todos los casos.

El cometer errores se considera como parte natural del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera sin embargo, es necesario que los estudiantes aprendan más sobre el nuevo idioma que están estudiando a fin de interiorizar el conocimiento y lograr su empleo correcto; por su parte los docentes deben efectuar un análisis metódico de cuando los estudiantes los cometen con el objetivo de ejecutar su tipificación, establecer la frecuencia con la que se realizan, determinar si los errores cometidos pueden ser considerados interferencias, así como su causa con el propósito de establecer el estado de aprendizaje en los niveles lingüísticos tanto sintácticos como morfológicos en la escritura, para de esta manera poder intervenirlos de forma oportuna y conseguir su escritura clara y precisa.

### **¿Qué es interferencia?**

El concepto de interferencia es utilizado en primer lugar por Weinreich (1968) para implicar el reordenamiento del patrón que resulta de la introducción de elementos extraños en el dominio más estructurado del lenguaje, como la mayor parte del sistema fonológico, una gran parte de la morfología, la sintaxis y algunas áreas del vocabulario tales como parentesco, color, clima, entre otras.; en otras palabras, para el autor es importante establecer la influencia de la interferencia del lenguaje nativo en forma de fonología, gramática y vocabulario.

La interferencia lingüística también conocida como interferencia del L1, es la consecuencia del uso de patrones lingüísticos de la primera lengua de los aprendices de idiomas en la producción de la lengua extranjera que están se encuentran aprendiendo. El efecto puede darse en cualquier aspecto del lenguaje ya sea en la gramática, vocabulario, acento, ortografía, entre otros. Se discute más a menudo como una fuente de errores denominados transferencia negativa, aunque cuando la característica relevante de ambos idiomas es la misma, resulta en la producción correcta del lenguaje es decir se produce una transferencia positiva. Cuanto mayor sean las diferencias entre los dos idiomas, más negativos serán los efectos de la interferencia siendo inevitable que se produzca en cualquier situación en la que no se haya logrado el dominio de la lengua extranjera.

La interferencia puede ser consciente o inconsciente. Conscientemente, el estudiante puede adivinar porque no ha aprendido o ha olvidado el uso correcto del idioma; e inconscientemente, cuando el estudiante no puede considerar que las características de las lenguas (L1) y (L2) puedan diferir, o también puede ser que conozca las reglas correctas, pero no tenga suficiente habilidad para ponerlas en práctica, y así no le queda más opción que recurrir al ejemplo de su primera lengua.



Se pueden dar aspectos positivos de la interferencia del lenguaje, aunque son menos discutidos, aun siendo muy importantes. En general, el proceso será más positivo cuanto más cerca estén los dos idiomas y cuando el alumno sea más consciente de la relación entre ellos. Por ejemplo, un estudiante de inglés y de alemán puede adivinar correctamente un elemento de vocabulario alemán a partir de su equivalente en inglés, pero es más probable que el orden de las palabras difiera. Este enfoque tiene la desventaja de que el sujeto está más subordinado a la influencia de los falsos amigos que son palabras que suenan igual sin embargo tienen significado diferente.

Es indiscutible que toda interferencia del L1 en el L2 debe ser corregida, ya que de no realizar un este proceso de forma adecuada, el nuevo idioma no será empleado con eficacia, pues cada pieza del lenguaje tiene su propia función y su mal empleo dará como resultado una deficiente comunicación ya sea en forma oral o escrita.

Es éste el propósito de la presente investigación; establecer estrategias que coadyuven a la corrección de las interferencias que se producen en la producción escrita de los estudiantes, para ello es imprescindible analizar la escritura de una manera más detallada, y de esta manera promover una comunicación escrita más efectiva.

## **La escritura**

La escritura no es una actividad que se la pueda considerar como simple, ella reviste un profundo proceso no únicamente en el desarrollo del texto, sino también en el correcto uso de idioma. La escritura es una de las destrezas productivas fundamentales del idioma inglés, desarrolla tanto el pensamiento crítico como el lenguaje, además se encarga de producir textos escritos cada uno de ellos con propósito diferente y que, a su vez, transmiten distintos mensajes a los lectores.

Estos mensajes emitidos en forma escrita pueden revestir significado o no, dependiendo del uso correcto del idioma; sin embargo, para muchos estudiantes de ESL, la práctica de la escritura y por ende el desarrollo de sus habilidades no son prácticas que se realice fuera de su clase, por diferentes causas, esto no quiere decir que no deseen plasmar sus pensamientos, poemas, mensajes, e-mails, su diario, etc. en un texto; sin embargo, estos textos deben ser escritos de una forma precisa empleando las formas del lenguaje de manera correcta, sin errores.

La destreza escrita del idioma contempla dos maneras en las pueden ser desarrolladas, la primera es la escritura libre y la segunda la escritura revisada. La escritura libre es dirigida a los estudiantes con el propósito de simplemente obtener sus ideas en el papel sin preocuparse

demasiado de la gramática, ortografía u otra mecánica inglesa. Por su parte, la escritura revisada, también llamada escritura extendida o de proceso, es una actividad más formal en la que los estudiantes deben redactar un primer borrador, luego revisarlo y editarlo a una versión final con un texto escrito preciso, para ello es fundamental el conocimiento sobre el empleo de las palabras, la función que cumple cada una de ellas, la escritura legible y el deletreo exacto, el uso del vocabulario adecuado y la gramática correcta, la unión de las palabras y oraciones en forma clara y con las funciones apropiadas que comuniquen el mensaje que se quiere proporcionar; de la calidad de ellos dependerá el producto final. (Spratt, Mary; Pulverness, Alan; Williams, Melanie;, 2011).

Es por esta razón que es indispensable considerar los tipos de interferencias que se producen del L1 en el aprendizaje del L2 al momento de desarrollar textos escritos para así intervenirlos de manera eficaz y ser corregidos, siendo este el propósito de esta investigación.

### **Interferencias en la producción escrita**

De acuerdo a la investigación realizada por la autora (LaPalombara, 1976), el análisis y clasificación de las palabras involucran dos criterios de acuerdo al punto de vista; el primero su estructura morfológica y su comportamiento sintáctico, es decir como la palabra es

utilizada en la frase estructurada. Si a esto se suman todas las consideraciones anteriores, no cabe duda que la comprensión y el uso correcto de cada una de las partes del lenguaje contribuye a desarrollar una gran exactitud en el uso de la lengua extranjera en los textos escritos por los aprendices, esto sin duda permitirá que las interferencias desaparezcan.

El análisis de las producciones escritas de los estudiantes de nivel pre intermedio reconocerá las interferencias más frecuentes tanto en el campo de la sintaxis, así como el morfológico, dos áreas examinadas en el presente trabajo investigativo.

### **Interferencia Sintáctica**

Para el autor (Coghlan, pág. 49) la sintáctica es “la gramática de las oraciones, o la construcción de las oraciones”, así también presenta a la oración como “una combinación de palabras que incluye un sujeto expresado o implícito, un verbo, y la gramática y su utilidad”, de ahí la importancia de conocer de que las oraciones deben cumplir con una estructura propia de la lengua extranjera, de no ser así, el empleo de reglas de otro idioma estaría produciendo interferencias sintácticas que dan lugar a la transmisión de un mensaje no claro en la producción escrita del estudiante. Como interferencias sintácticas se identificaron las siguientes.

## **Capítulo 3**

### **Estructura de la Oración**

#### **a. La oración afirmativa**

Durante el aprendizaje de un idioma, se debe conocer cuál es la estructura correcta a seguir en la escritura de un texto; para la Comisión de Gramática de la Real Academia Española (RAE), en el Esbozo de una Nueva Gramática de la Lengua Española define a la oración simple como “forma sintáctica que expresa la relación entre sujeto y predicado” (2009, p. 352). Por otro lado, Samuel Gili Gaya dice que “cuando la oración tiene un sujeto y un predicado se llama simple” (1970, p. 39), y Roger L. Hadlich cita, “las oraciones simples contienen solamente un sujeto y un predicado” (1973, p. 51).

Para Irwin Feigenbaum (1985, p. 3) “la oración simple tiene dos partes básicas, el sujeto y el predicado. El sujeto contiene un sustantivo, cualquiera que este sea, el predicado contiene al verbo”. Randolph Quirk y Sydney Greenbaum (1973, p. 166) dicen que “la oración simple está constituida por un sujeto, un verbo y un objeto, lo cual es una cláusula y la oración simple únicamente está formada por una sola cláusula”.

Por su parte (Coghlan, pág. 49) define a la oración afirmativa como “una deliberación en la cual el hablante declara algo acerca de algo, y esta es la manera de acierto o

negación o como” es decir que en la oración afirmativa el aprendiz afirma algo.

Con estas definiciones se puede determinar que la oración simple afirmativa o negativa está compuesta por un sujeto y un predicado que están relacionados congruentemente entre sí en tiempo, género y número; y denota la ejecución del sujeto como el único hacedor de la acción del verbo.

Así de la misma manera, una oración en español es muy flexible por el significado completo de cada palabra, por tal razón es muy fácil mover las palabras dentro de una estructura frasal sin que el significado se altere, lo que no sucede en la escritura en el idioma inglés. En las evaluaciones aplicadas en este trabajo investigativo, se identificó que los alumnos emplean esta flexibilidad de la oración española en la oración inglesa; así, por ejemplo:

**Pedro fue al mercado ayer con Lucía.**

Esta misma oración puede ser organizada de diferentes formas sin que ellos alteren de alguna forma la esencia de su significado, así:

**Pedro fue con Lucía ayer al mercado.**

**Al mercado con Lucía, fue ayer Pedro.**

**Con Lucía, al mercado fue ayer Pedro.**

**Ayer, Pedro fue al mercado con Lucía.**

Podrían también darse otras combinaciones, sin embargo, la cuestión es que las palabras en español tienen tanto definición como contenido claro y concreto que sin importar donde esté ubicada en la oración siempre significará lo mismo; es como una ley matemática: “El orden de los factores no altera el producto”, a diferencia del español, el léxico en idioma inglés tienen un contenido menos definido, más ambiguo, confuso. Su definición no depende de la palabra en sí, sino de las frases en las que pueden estar contenidas así por ejemplo en la oración:

**I will be able to speak English very well.**

En esta oración, ninguna de las palabras puede ser movida de su orden ya que se produciría una desorganización gramatical. Esta es una de las interferencias detectadas en las producciones escritas de los estudiantes intervenidos: en el siguiente cuadro se puede identificar algunos ejemplos:

Tabla 3 *Estructura de la oración afirmativa*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	Orden de las palabras	<i>In the park tomorrow meet us. In the mall a car bought my mother. Since tomorrow with my mother I work. Like me soccer.</i>
<i>Historia</i>	Orden de las palabras	<i>In the forest appeared the wolf. Working is she in the house. For other trip my father work. In the university studied my brother and me.</i>

En los ejemplos anteriores se demuestra que los estudiantes estructuran las oraciones afirmativas en inglés como si se trataran de oraciones en español; los estudiante no siguen el patrón correcto del idioma en aprendizaje, es decir sujeto y predicado, así como tampoco tienen relación entre tiempo, género y número; además no se identifican al sujeto como el ejecutor de la acción, ocasionando así una interferencia sintáctica que no contribuye en la expresión correcta del mensaje que se quería proporcionar al lector, llegando éste de manera errónea, difícil de comprender.



## **b. Estructura de la oración negativa**

Gili Gaya puntualiza que con la oración simple negativa en español “enunciamos la disconformidad del sujeto con el predicado. La negación se expresa con la palabra NO seguido del predicado; por otra parte, señala que los adverbios jamás, nunca y los pronombres nadie, nada, ninguno puede sustituir al NO.”

Entonces, la negación es la contraposición de la afirmación, de esta manera no se permite la realización de la acción verbal; para ello en definitiva, se puede utilizar la negación “NO”, la misma generalmente se ubica antes del verbo. Ejemplos:

**Juan no trabaja sin su equipo de seguridad.**

**Micaela no come comida chatarra.**

**Gloria no hace ejercicios.**

En el caso de la lengua extranjera, la negación no puede ser empleada sin el auxiliar correspondiente al tiempo gramatical en el que se encuentra el texto escrito, por ejemplo DO/DOES; AM, ARE, IS para el presente simple; DID, WAS/WERE para el pasado simple; solo por mencionar dos de los ejemplos que se pueden encontrar en el idioma inglés. Por otro lado, como se puede observar, los auxiliares pueden cambiar de acuerdo con el género, número de quien realiza la acción, sumándole a esto la

palabra NOT que se ubica después del auxiliar y antes del verbo; así:

**My mother DOES NOT work on Fridays.**

**I DO NOT have time to go to the gym.**

**She DID NOT go to the beach last weekend.**

**Ricardo IS NOT at home.**

**They ARE NOT teachers.**

Para el caso en estudio, los estudiantes emplean la negación como si se tratara de su lengua materna empleando las reglas gramaticales del L1, a continuación, se presenta la siguiente tabla con algunos ejemplos:

Tabla 1 *Estructura de la oración negativa*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	<i>Omisión de auxiliares</i>	<p><i>He _____ no go to the office.</i></p> <p><i>I _____ not become a doctor in the future.</i></p> <p><i>Many animals _____ not have protection in orient.</i></p> <p><i>Ecuador _____ not have much territory.</i></p>

---

<i>Historia</i>	Omisión de auxiliares	<i>The girl _____ not bought that house.</i> <i>I _____ not go to the islands.</i>  <i>My family _____not like the Mama Negra.</i>  <i>I _____ not like to have pets.</i>
-----------------	-----------------------	--

En los ejemplos anteriores, se puede observar cómo la oración es estructurada incorrectamente, se omite totalmente el auxiliar que correspondería en cada situación, empleando únicamente la negación NOT en unos casos, mientras que en otros se utiliza el NO para hacer la negación; es decir, que la estructura de la oración se la realiza como si se tratara del español, lo que ocasiona interferencia lingüística en la producción escrita y por ende el mensaje no llega con la claridad que debe.

### **Categorías gramaticales**

En lo que corresponde a las categorías gramaticales, en primer término se debe indicar que son palabras o grupos de palabras utilizadas de una manera específica, es decir que cada una cumple con un rol y deben estar estructuradas de manera secuencial con el propósito de llegar con el mensaje claro y organizado; por ejemplo: **run**, pertenece a la categoría **verbos**.

Cada una de estas categorías cumple con un rol o una función en la oración; son:

**a. Pronombres Personales**

Los pronombres personales en inglés son también conocidos como pronombres personales sujetos o nominales. Son aquellos que refieren a las personas gramaticales. Su función es sustituir al sustantivo que hace parte del sujeto. Entiéndase por sujeto la persona, animal o cosa de la que decimos algo en la oración.

En los textos producidos por estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés, se encontraron dos escenarios de interferencia relacionados con los Pronombres personales; en primera instancia, la Omisión del sujeto en la oración, situación que se presenta debido a que en español existe el sujeto tácito o implícito. Ejemplos:

*Leía un libro    En esta frase el sujeto    Yo leía un libro.*  
*tácito es YO*

<i>Han jugado fútbol?</i>	<i>El sujeto tácito es Ustedes.</i>	<i>Ustedes han jugado fútbol.</i>
---------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

De haber errores en un texto, el mensaje original puede ser malinterpretado por el lector, especialmente si es un hablante nativo, porque si una oración no está escrita con el sujeto el mensaje no llega correctamente al lector.

Tabla 2 *Omisión del sujeto*

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
_____ is my second place favorite.	Es mi segundo lugar favorito.	<i>It is my second favorite place.</i>

But \_\_\_ not want to loose.      Pero no quiero perder.      *But I do not want to lose.*

La omisión del pronombre sujeto es más común porque los aprendices traducen todas las ideas de la misma manera que piensan en español.

Ejemplo

Tabla 3 *Omisión del pronombre sujeto*

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
She is police. __work in Quito.	Ella es policía. Trabaja en Quito.	<i>She is a policewoman.</i> <i>She works in Quito.</i>

Para este caso se tiene una noción sobre el tema, porque la primera cláusula da la información, pero hay otros ejemplos cuando realmente no entendemos cuál es el tema.

En este caso el mensaje es totalmente mal entendido y el lector puede confundirse, ejemplo:

**\_\_\_\_? \_\_\_\_ swim in the pool on Sunday.**

El ejemplo muestra que no se puede entender "quién" está haciendo esa actividad; problemas como estos se encuentran en la mayoría de la investigación.

Los estudiantes de inglés, especialmente al comienzo de la adquisición del idioma, asumen que el uso de los pronombres sujetos es similar al español y los inconvenientes aparecen. En español existe el sujeto tácito lo que no sucede en la lengua extranjera por lo que los

estudiantes se confunden y emplean el idioma de manera incorrecta produciéndose una interferencia.

**b. Pronombres objetivos**

El uso incorrecto de los pronombres objetivos en su posición gramatical es otro error común en los estudiantes de una lengua extranjera; ellos tienden a emplear los pronombres personales en la posición de los pronombres objetivos, siendo que el pronombre objetivo es aquel que recibe la acción del verbo y van a continuación del mismo o de una preposición; su mal uso se determina por el desconocimiento de la función que cumple cada una de las palabras lo que da como resultado la interferencia de la lengua materna en el idioma objetivo.

Tabla 4 *Uso de pronombres objetivos*

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
My father buy a car for <u>he</u>	Mi padre compra un carro para él.	<i>My father buys a car for him.</i>
The prince sang to <u>she</u> in the castle.	El príncipe cantó para ella en el castillo.	<i>The prince sang to her in the castle.</i>

**Otros ejemplos identificados.**

Tabla 5 *Omisión y Posición del Pronombre personal o sujeto*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	<i>Omisión</i>	<i>She is police. ___ work in Quito. ____ has forty six years. _____ swim in the pool on</i>



		<p><i>Sunday. ____ is the land of mangroves.</i></p> <p><i>____ is formed by the following provinces because ____ rains.</i></p>
	Posición	<p><i>I love <u>they</u>.</i></p> <p><i>My father buy a car for <u>he</u>.</i></p> <p><i>I bring a flower for she my mother.</i></p>
Historia	Omisión	<p><i>Also ____ was my family.</i></p> <p><i>____ is my second place favorite.</i></p> <p><i>But ____ not want to loose.</i></p>
	Posición	<p><i>He goes to Quito for <u>she</u>.</i></p> <p><i>The prince sang to <u>she</u> in the castle. We live with <u>he</u>.</i></p> <p><i>I study with <u>they</u>.</i></p>

## **Interferencia Morfológica**

En base a los antecedentes revisados y reconociendo la importancia que tiene la morfología como la rama de la Lingüística que estudia la estructura interna de las palabras, es necesario considerarla ya que ésta coadyuvará con el estudio del uso de las palabras en la producción escrita de los estudiantes, y establecer las interferencias que se producen especialmente en el uso del adjetivo y la tendencia que tienen los estudiantes de la lengua extranjera a pluralizarlos como si se trataran de sustantivos; por otra parte, la posición inadecuada de los adjetivos en la estructura de la oración, lo que provoca que el mensaje escrito llegue erróneamente.

Otros elementos de estudio son los artículos definido e indefinido y la propensión que tienen los discentes a omitirlos o por el contrario a utilizarlo de manera excesiva; y para finalizar, la traducción literal.

## **Uso de las Palabras**

Durante el estudio de una lengua extranjera es primordial estar al corriente del correcto manejo de las palabras, saber cómo ellas operan y se combinan gramaticalmente con otras palabras hasta construir oraciones que a su vez forman textos. En ese sentido la estructura morfológica de ellas ya sea que contengan prefijos, sufijos o infijos cada una de las palabras cumplen una función en el lenguaje y

su mal uso puede ocasionar algún tipo de interferencia. Así tenemos:

### **El adjetivo**

Para los autores del libro TKT, Teaching Knowledge Text, (Spratt, Mary; Pulverness, Alan; Williams, Melanie;, 2011) , “el adjetivo tiene la función de describir o dar más información acerca de un sustantivo, un pronombre o parte de una oración”; Por otro lado el autor (Warriner, 1988) manifiesta que “ el adjetivo es la palabra utilizada para modificar un sustantivo o un pronombre, considerando que modificar significa limitar, o tomar la definición de una palabra más definida”, en cualquiera de los dos casos, la función del adjetivo en la oración es determinante y así también su uso correcto. En el análisis realizado a los trabajos escritos de estudiantes, se encontró:

#### **a. Posición del adjetivo en la oración.**

Los estudiantes están al corriente que en su lengua materna, el español, los adjetivos son palabras que califican a los sustantivos, pueden ser singulares o plurales, que pueden cambiar un prefijo para hacerlos masculinos o femeninos y que se los puede escribir después o antes de los sustantivos según el nivel de énfasis que el escritor desee dar a la frase. Ejemplo:

**La manzana roja está en la canasta.**

**La roja manzana está en la canasta.**

Partiendo de estos dos ejemplos, se puede reconocer que el sentido de las oraciones nunca cambió, aunque el orden adjetivo es diferente. De esta manera, se puede determinar que el uso de los adjetivos en español no tiene ningún problema en cuanto a su posición en la oración, siendo ésta la principal razón por la cual los resultados muestran que los estudiantes se confunden y aplican esta regla de su lengua materna en la lengua extranjera produciéndose así una interferencia. Ejemplos:

Tabla 6 *Posición de los adjetivos*

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
I have one family <u>beautiful</u> .	Yo tengo una familia hermosa.	<i>I have a beautiful family.</i>
They ate products <u>native</u> .	Ellos comieron productos nativos.	<i>They ate native products.</i>
Ecuador is a <u>country nice</u> .	Ecuador es un país bonito.	<i>Ecuador is a nice country.</i>

## b. Pluralización de los adjetivos

Por otro lado, los adjetivos en el idioma español tienen número y género, y siempre deben estar acorde al contexto en el que están siendo utilizados, en este caso, los estudiantes tienden a pluralizar los adjetivos en el idioma inglés lo que da lugar a una interferencia de su lengua materna en la lengua que se encuentran aprendiendo.

### Los lápices azules pertenecen a Juanita.

Esos cambios no se producen en el idioma inglés, la naturaleza de un adjetivo en esta lengua extranjera nunca es en plural aunque una frase se refiera a una gran cantidad de cosas, animales o personas, lo que no sucede en español ya que al estructurar una oración en la que contiene un adjetivo, pues este sí considera el género y número del sustantivo que califica, por lo que esta regla interfiere cuando un estudiante escribe una idea en inglés.

Ejemplos:

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
There is much	Hay muchos	<i>There are many</i>

crabs <u>reds</u>	cangrejos rojos	<i>red crabs.</i>
They are playing in the games <u>big</u> s	Ellos estan jugando en los juegos grandes	<i>They are playing in the big games.</i>

The cities are pretties Las ciudades son hermosas *The cities are pretty.*

A continuación, se presenta una tabla con otros ejemplos tomados de las producciones escritas de estudiantes durante la investigación:

Tabla 7 *Pluralización de los adjetivos*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
----------------------	------------------------	-----------------

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	<i>Posición</i>	<i>I have one family <u>beautiful</u>.</i> <i>My brother work in the company <u>electric</u>.</i> <i>My mother is a woman <u>incredible</u>.</i>

	Pluralización	<p><i>The <u>important</u>s rivers.</i></p> <p><i>They are <u>beautif</u>uls.</i></p> <p><i>In the Coast region exist <u>different</u>s places types of animals.</i></p> <p><i>that attract tourist <u>nationals and</u> foreigners.</i></p>
<i>Historia</i>	Posición	<p><i>My friend is a boy <u>beautif</u>ul.</i></p> <p><i>He is a student <u>good</u>.</i></p> <p><i>This is an island very <u>good</u>.</i></p> <p><i>They have books <u>big</u>.</i></p> <p><i>Ecuador is a <u>country nice</u>.</i></p> <p><i>They are trees <u>tall</u>.</i></p>
	Pluralización	<p><i>There is much crabs <u>reds</u>.</i></p> <p><i>I love to know <u>news</u> cultures.</i></p> <p><i>They are very <u>special</u>s.</i></p> <p><i>They are playing in the games <u>big</u>s.</i></p> <p><i>The cities are <u>pretties</u>.</i></p>

## El artículo

En el uso de los artículos es otro de los casos en donde los estudiantes también podrían mostrar interferencia; aunque el artículo definido en inglés es sólo uno en contraste con el español que son cuatro, tienen que estar de acuerdo con el género y el número del sustantivo o la frase adjetival que va después de ellos; así:

<i>ARTÍCULO</i>	<i>NÚMERO</i>	<i>GÉNERO</i>
EL	singular	Male
LA		Female
LOS	plural	Male
LAS		Female

**La casa amarilla es una de las más grandes en la ciudad.**

**Los amigos de mi hermano estudian en Quito.**

Esta interferencia es el resultado de los antecedentes lingüísticos que tienen los estudiantes, en este sentido, ellos no aplican correctamente las reglas gramaticales



españolas en el uso de los artículos y el mismo error se presenta en el desarrollo de textos escritos en el idioma inglés.

Los estudiantes emplean el artículo en español de acuerdo con el entorno en el que se han desarrollado, por ejemplo, es muy común escuchar a alguien de la Región de Sierra diciendo:

**El Henry es buena gente.**

**Ellos tienen dos hijos la Pamela y el Kevin.**

Al momento en que deben escribir esa idea en inglés se aplica la traducción literal y el resultado es:

**The Henry is good person.**

**They have two children the Pamela and the Kevin.**

Las estructuras correctas serían:

**Henry is a good person.**

**They have two children, Pamela and Kevin.**

Para este caso se puede señalar que la interferencia existe debido a una influencia cultural en el alumno de la lengua materna.

El idioma inglés tiene dos artículos: the y a / an. THE se utiliza para referirse a sustantivos específicos o

particulares; A / an se utiliza para modificar sustantivos no específicos o no particulares.

**a. El artículo definido**

El artículo definido THE es empleado antes de sustantivos singulares y plurales cuando el sustantivo es específico o particular. Señala que el sustantivo es definido, que se refiere a un miembro particular de un grupo. Por ejemplo:

**"I saw **the** snake at the zoo."**

Aquí, se habla de un sustantivo específico. Probablemente sólo hay una serpiente en el zoológico.

En el idioma inglés existen reglas específicas para el uso del artículo definido THE en el caso de nombres geográficos, objetos únicos, ciertos países como **The United States of America**, por ejemplo. La interferencia se produce cuando los estudiantes lo emplean en situaciones que no se lo debería usar, así por ejemplo:

Tabla 8 *El uso del artículo definido*

<i>INSTANCE</i>	<i>EXAMPLE</i>	<i>CORRECT</i>
Names of cities, towns, or states:	<u>The</u> Ecuador is beautiful	<i>Ecuador is beautiful.</i>
Names of lakes and bays:	<u>The</u> Quilotoa is a good place for tourism.	<i>Quilotoa is a good place for tourism.</i>

En otros casos, algunos tipos comunes de sustantivos que no toman un artículo también tienen interferencia son:

<i>INSTANCE</i>	<i>EXAMPLE</i>
Names of sports	<i>The soccer is a passion in Ecuador.</i>

Al referirse al artículo indefinido se puede decir que su uso tiene errores porque en español este tipo de artículos tiene número y género que no ocurre en inglés, produciéndose de esta manera interferencia.

## **b. El artículo indefinido**

Gramaticalmente, el uso de A o AN depende del sonido con que comienza la palabra siguiente.

- A + sustantivo singular que comienza con una consonante: a boy, a car, a bike, etc.
- An + sustantivo singular que comienza con una vocal: an elephant, an eye, an apple, etc.
- A + sustantivo singular que comienza con un sonido de consonante: a user, a university.
- En algunos casos donde "h" no se pronuncia, como "hour", se usa an.

En el caso de esta investigación, se ha encontrado varios ejemplos de interferencia con los artículos indefinidos, especialmente aquellos en los que se lo ha omitido. Si comparamos con expresiones españolas, su empleo no era necesario.

En los siguientes ejemplos se puede ver la interferencia:

Tabla 9 *Artículo indefinido A-AN*

<i>EXAMPLE</i>	<i>TRANSLATION</i>	<i>CORRECT</i>
She is ___ teacher	Ella es profesora	<i>She is a teacher.</i>
The queen was ___ witch.	La reina era bruja.	<i>The queen was a witch.</i>
My mother is ___ housewife.	Mi madre es ama de casa.	<i>My mother is a housewife.</i>

La estructura gramatical del idioma ha tenido su proceso de aprendizaje desde la escuela, este conocimiento se convierte en hábitos del habla y estos hábitos cambian según el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes por lo que el idioma nativo puede tener diferentes cambios en la estructura dando lugar a interferencias del idioma nativo cuando se encuentran aprendiendo otro idioma. Algunos ejemplos a continuación:

Tabla 10 *Uso del artículo definido e indefinido*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	Omisión del artículo indefinido	<p><i>She is ___ teacher.</i></p> <p><i>He is ___ police.</i></p> <p><i>My uncle is ____ carpenter.</i></p> <p><i>I want be ____ singer.</i></p>
	Uso excesivo del artículo definido	<p><i>They have two children <u>the</u> Pamela and <u>the</u> Kevin.</i></p> <p><i>I like <u>the</u> Jenny.</i></p> <p><i><u>The</u> Henry is good person.</i></p> <p><i>I talk with <u>the</u> Carmen.</i></p>
<i>Historia</i>	Omisión del artículo indefinido	<p><i>The queen was ____ witch.</i></p> <p><i>My mother is ____ housewife.</i></p> <p><i>He is ____ engineer.</i></p> <p><i>My father is _____ evangelist.</i></p>
	Uso	<p><i>They meet <u>the</u> Sunday.</i></p>

	excesivo	<i>I don't like <u>the</u> Perú.</i>
	del artículo	
	definido	<i><u>The</u> Ecuador is beautiful.</i>
		<i>The market is <u>the</u> Saturday.</i>
		<i>The Quilotoa is a good place for tourism.</i>

### **Traducción literal**

Los hispanohablantes deben saber que en el idioma inglés el orden de las palabras depende en gran medida de las relaciones gramaticales que se establecen, mientras que el español se basa en el cambio morfológico.

En el idioma español, el orden de las palabras puede ser flexible, lo que no es posible en inglés; es decir, las palabras individuales no tienen terminaciones para mostrar qué partes del discurso representan.

Uno de los ejemplos a mencionar es que en español el adjetivo suele seguir al sustantivo y debe estar de acuerdo con él en el género y el número, y la posición del sujeto podría ser antes o después del complemento. En inglés el adjetivo suele preceder al sustantivo, y el sujeto está antes del complemento, ejemplo:

**La casa blanca esta de venta.**

**La blanca casa esta de venta.**

**Está de venta la casa blanca.**

**De venta está la blanca casa.**

Estas frases son el claro ejemplo de la flexibilidad española al escribir una idea, se puede apreciar que el mensaje no cambia en ninguna de esas frases, aunque tengan orden diferente.

Esta estructura gramatical en español es habitual cuando tienen que escribir esta idea en inglés que sólo escriben las palabras de la misma manera que lo hacen en su primera lengua, así:

**La casa blanca es de venta.**

**Es de vender la casa blanca.**

**De vender es la casa blanca.**

Frases como las que se encuentran en el cuadro anterior pueden encontrarse en cualquier texto escrito de los estudiantes, en este caso particular se encontró la primera oración, pero las otras son variaciones posibles comparando las oraciones en los ejemplos españoles en la



tabla; podemos evidenciar que en español el mensaje es el mismo y la estructura gramatical es aceptada, pero en inglés las estructuras son definitivamente erróneas. Por lo tanto, es muy importante tener en cuenta sus primeras estructuras de lenguaje nativo y compararlas con las nuevas para entender correctamente cada uso.

Además, es importante considerar el orden de las palabras que tiene una oración, porque en esta investigación se han encontrado muchos errores en esta variable. Algunos de los cuales ya fueron analizados anteriormente.

Se conoce que una oración normal en inglés regularmente contiene al menos tres elementos: sujeto, verbo y objeto. Estos pueden ser los elementos básicos de una oración, y siempre tienen que estar en la oración, si alguna de las partes se encuentra en otra ubicación se hablaría de interferencia. Ejemplos:

Tabla 11 *Traducción Literal*

<i>TIPO DE TEXTO</i>	<i>ERRORES COMUNES</i>	<i>EJEMPLOS</i>
<i>Composición</i>	Traducción literal	<i>School Provincia de Cotopaxi.  Together travel</i>

		<i>everyday.</i> <i>One friend not can drive.</i> <i>Go to the house of my aunt.</i>
--	--	--

<i>Historia</i>	Traducción literal	<i>To my house come much people.</i>  <i>The white house is of sell.</i>  <i>He is with me always.</i>  <i>I in this moment am learning French.</i>
-----------------	--------------------	---

## **Capítulo 4**

### **La Gamificación**

El término gamificación hace su aparición en el año 2008 y luego se populariza a partir del año 2010. Aparece inicialmente en la industria digital, con la búsqueda constante de crear juegos que involucren al participante de manera activa, estos elementos de juego son empleados para despertar su creatividad creándole experiencias atractivas y divertidas; es así como la gamificación empieza a expandirse en primera instancia en el mundo de los negocios, para luego irse propagando en otros campos tales como el educativo.

En primera instancia, es importante conocer que es la gamificación a través de la conceptualización de diferentes autores:

Para Contreras & Eguía (2010), la Gamificación o ludificación sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes.

Por su parte, Zichermann & Cunningham (2011) define 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”.

Según Kapp (2012) lo define como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”

Ferro & Walz (2013) determina que la Gamificación incorpora elementos de juegos para facilitar el flujo de información, tiene el potencial de cambiar la forma en que la información es creada, intercambiada y distribuida.

El objetivo general de la Gamificación según Bunchball (2010) es involucrar a las personas a participar – para compartir e interactuar en alguna actividad o comunidad al ofrecerles una experiencia convincente, dinámica y sostenible y que puede ser utilizada para lograr una variedad de objetivos de negocio.

Como se puede observar, los autores mencionados coinciden en que la gamificación es un proceso que implica desarrollar estrategias metodológicas que emplean elementos que son parte de un juego, en un entorno de No juego, o “juegos serios” con el empleo de dinámicas de jugabilidad o lúdicas que incentivan el cambio de comportamiento de los participantes, además que promueven el trabajo en equipo, su vinculación, con el propósito de mejorar la comunicación y así lograr aprendizajes significativos , en un ambiente motivador y así lograr una educación de calidad.

## **Educación de calidad**

Una de las quejas constantes ha sido el desinterés de muchos estudiantes por aprender una lengua extranjera convirtiéndose en una de las razones por las que no logran alcanzar el aprendizaje deseado. Así también, se ha señalado que el empleo de estrategias tradicionales no acordes con las características de los estudiantes actuales, es otra de las causas de influencia en el proceso educativo, provocando su apatía, desmotivación y por ende la falta de compromiso en este proceso, por lo que es indispensable reformular la manera como se enseña y como se aprende; en ese sentido, se deben buscar opciones de respuesta a las necesidades curriculares y demandas de los estudiantes, por lo que, estrategias como la gamificación se presentan como una alternativa para promover aprendizajes que contribuyan con su desarrollo personal en diferentes áreas de su vida.

Precisamente, este es uno de los retos de la educación actual, alcanzar una educación de calidad que transforme una sociedad, con ciudadanos solidarios, justos, creativos, responsables, dinámicos, proactivos, que trabajen por el bien común y de su comunidad desarrollándose en un entorno armónico. En este proceso no se encuentran exentos los aprendices de una lengua extranjera o los docentes involucrados en su proceso de enseñanza y aprendizaje; razón por la cual, alcanzar la calidad

educativa no será factible de no existir un compromiso decidido de los dos, sumados a ellos todos los miembros de la misma comunidad educativa en general.

En ese sentido el aporte que realiza el empleo de estrategias como la gamificación en ambientes serios como las aulas de instituciones educativas, servirá como una herramienta que promueva espacios educativos en entornos con un clima de aula favorable, con el empleo de otro tipo de actividades físicas, cognitivas o socializadoras, involucrando al estudiante en procesos de trabajo en equipo y competencia sana, el desarrollo de una comunicación asertiva manteniendo una actitud personal positiva a la hora de relacionarse con sus compañeros, expresando sus opiniones y valoraciones enmarcados siempre en un ambiente de respeto mutuo y de acuerdo al rol que cada uno desempeñe en el proceso educativo, es decir se promueve su desarrollo integral.

### **Ambiente de aula**

No cabe duda de que otro de los factores que influyen directa o indirectamente en el progreso académico del estudiante es el clima o ambiente de aula; este es uno de los factores que tienen enorme repercusión en el proceso educativo, ya que el conocimiento se encuentra ligado a él.

A decir del autor (Nuñez, 2009), las instituciones educativas de diferente índole, inclusive de educación

superior, deben valerse de variadas estrategias para conseguir este objetivo ya que de ello depende una influencia positiva o negativa en el estudiante, sea sobre su rendimiento académico, en su desarrollo social y sin lugar a dudas en su motivación por aprender.

Como se puede palpar, el clima o ambiente de aula es un factor que se encuentra relacionado directamente con la calidad educativa. Es en las instituciones educativas en donde los niños y jóvenes permanecen largos períodos de tiempo y es aquello a que muchos denominan como “su segundo hogar” , es allí en donde conviven con sus compañeros, se establecen y prevalecen relaciones personales y se forman lazos de solidaridad, respeto y confianza, contribuyendo con una coexistencia apropiada entre los miembros de una institución de educación; es aquí en donde el empleo de estrategias como la gamificación juegan un rol preponderante, puesto que la instauración de ambientes de jugabilidad favorecen sin lugar a dudas con conseguir un ambiente propicio para los aprendizajes, esto incrementa el deseo por aprender jugando, se crea interés, además que se fortalecen nexos de amistad, compañerismo, apoyo, empatía, entre los estudiantes ; de allí, que es fundamental que los docentes empleen estrategias como la gamificación para influir de manera positiva en su desarrollo tanto personal como profesional, convirtiéndolos en gestores de su propio proceso de alcanzar aprendizajes significativos.

## **Aprendizaje significativo**

Desde hace unos años, la educación ha ido evolucionando y reestructurándose a través de procesos de cambio del modelo tradicional que implicaba un proceso de enseñar, para hoy en día empezar en un proceso de aprender por parte del estudiante. Es así como surge un nuevo paradigma llamado Aprendizaje Significativo; este modelo propone que los estudiantes ya no sean simples receptores del conocimiento, y el profesor sea quien lo transmite, sino que promueve que los educandos se conviertan en protagonistas en los procesos de construcción y descubrimiento de su conocimiento, y a su vez el rol del docente pasa a ser el de un facilitador, quien a través de una participación activa procura la ayuda al estudiante para aprender de una manera activa, creativa y autónoma.

Esta propuesta desarrolla un aprendizaje compartido de construcción de significados logrados por medio de un conjunto de procesos por medio de los cuales el estudiante “codifica, organiza, elabora, transforma e interpreta la información que recibe”, es decir que el estudiante debe “aprender a aprender y aprender a pensar” de esta forma, es el encargado de seleccionar, organizar y elaborar la información para de esta manera comprenderla de mejor manera y el conocimiento quede integrado a su estructura



cognitiva denominada mapa conceptual. (Universidad de Oviedo, 2007)

En este sentido, la Gamificación como estrategia de enseñanza se refiere a técnicas o procedimientos utilizados para ayudar a los estudiantes a aprender creando actividades motivadoras y así proporcionarles herramientas que desarrollen sus habilidades de escritura a lo largo de un proceso de reconocimiento de funciones de palabras en inglés para aplicarlas de manera correcta a fin de evitar interferencias sintácticas y morfológicas.

Las estrategias de enseñanza identifican las diferentes técnicas de aprendizaje disponibles para permitirles desarrollar sus competencias y enfrentar la situación a resolver. En ese sentido, la gamificación aplicada como estrategia en el proceso educativo, contribuye profundamente en la construcción de conocimientos y en el enriquecimiento del mapa conceptual de los docentes, ya que ellos son los constructores de su propio aprendizaje.

### **La Gamificación en la Educación**

La búsqueda constante del mejoramiento de la calidad educativa ha hecho que se recurran a nuevas y diversas formas y estrategias metodológicas para lograr este propósito, es así que surge la gamificación como una tendencia metodológica en el campo educativo.

Se puede indicar que el término ha estado presente en la cotidianidad y ha sido empleado a través de numerosas actividades en el aula. Ahora lo que se sugiere es el empleo de la gamificación de manera consciente, con el único objetivo de proporcionar aprendizajes significativos, es decir crear situaciones de aprendizaje para desarrollar las competencias y los conocimientos de los docentes.

Gaitan (2013) expresa que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

De acuerdo al Centro de Comunicación Pedagógica, en su artículo Juego serio: gamificación y aprendizaje, (Fernández

Solo de Zaldivar, 2016) se refiere a la gamificación en educación como “la aplicación de conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de que éste consiga adquirir de forma adecuada determinados resultados.” de acuerdo a la autora, es imprescindible que el estudiante, a través de su predisposición natural a la competición, participe en juegos y dinámicas con el afán de que las tareas a él asignadas sean mucho más dinámicas y efectivas, creando mayor interés y por ende menos aburridas.

Por su parte, El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, en su revista EduTrends, define a la Gamificación Educativa como “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016)

Es decir que, para los autores mencionados anteriormente, la gamificación puede ser vista como una opción para desarrollar clases atractivas, dinámicas y motivadoras, ya que el juego es inherente al ser humano y lo mejor es que ellos “aprenden haciendo” lo que contribuye para que el aprendizaje sea efectivo.

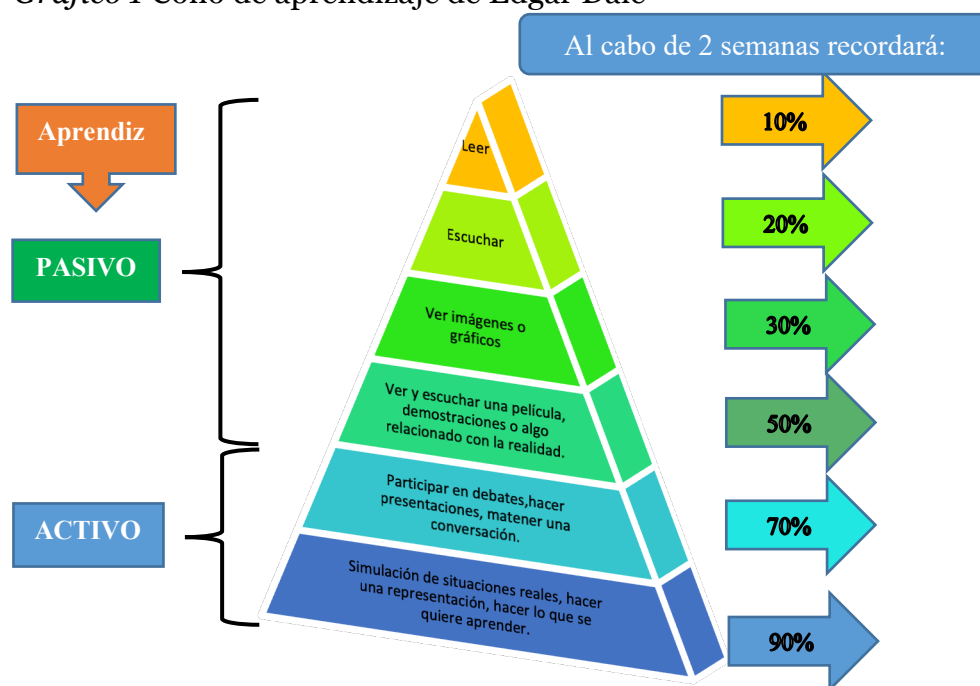
En ambientes gamificados, los estudiantes pueden enfrentarse a retos, que aunque no sean superados, estos no crearán en él desmotivación o baja autoestima, sino que al contrario, crea en él el deseo de volver a intentarlo hasta lograr su objetivo; ellos tratarán una y otra vez hasta lograrlo. Los juegos permiten a los estudiantes desarrollar su creatividad, sus habilidades y adquieren conocimientos nuevos, todo esto influye también en su cambio de actitud y comportamiento.

De acuerdo a Edgar Dale, Pedagogo Estadounidense reconocido por sus investigaciones y contribuciones con el proceso de enseñanza y aprendizaje con el apoyo de audiovisuales como un método de enseñanza, en su enfoque propone al profesor en un rol de administrador, organizador, motivador y evaluador de las experiencias; sugiere que el docente tiene la posibilidad de escoger de entre una rica variedad de medios para el desarrollo de materiales educativos, fue él quien propuso que “Nuestras experiencias varían acorde al grado en el cual ellos nos involucren tanto física como mentalmente”

De acuerdo a este investigador, la forma en que los seres humanos aprenden es como se encuentra representada en el cono. En él se evidencia que los estímulos verbales producidos por actividades como la clase tradicional o una clase magistral únicamente pueden generar un recuerdo del 10 % y que no dura en la memoria de la persona más

allá de 72 horas, es decir que las clases impartidas de esa manera, luego de haber transcurrido un año, ya no serán recordadas. Para Dale, un mayor aprendizaje se obtendrá cuando se logre que los estudiantes (sujetos) activos se hayan enfrentado a simulaciones o situaciones reales; el estudiante “aprende haciendo” (Dale, 1969) así:

Gráfico 1 Cono de aprendizaje de Edgar Dale



Estas simulaciones o situaciones reales pueden ser alcanzadas mediante el juego, es decir que el empleo de actividades gamificadas contribuirá al desarrollo de destrezas y habilidades en el estudiante, debido a que muchas de estas actividades trascendentales serán ejecutadas a lo largo de su vida; es decir “learning by

doing” o aprender haciendo por medio del juego, o en entornos de jugabilidad.

### **La Gamificación como estrategia didáctica motivacional**

El sistema educativo actual busca un cambio de dirección en lo referente al componente metodológico y didáctico en la formación del docente y en la búsqueda de proporcionar al estudiante una mejor calidad educativa, convirtiendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en un valor social de calidad a través del desarrollo de sus competencias; ante esta necesidad surge la gamificación como una estrategia de innovación que busca desarrollar el potencial humano por medio de la dinámica de juego, con el propósito de despertar en el estudiante el interés por aprender.

La gamificación como estrategia procura la mejora del desempeño docente en el aula, a la vez incidir positivamente en el estudiante para que logre a cabalidad los objetivos de aprendizaje, vinculando los elementos del juego con la labor educativa. (Oliva H. A., La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario, 2016)

Carlos Scolari, mencionado por Herberth Oliva en su artículo “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”, manifiesta que: “la

comunidad educativa está volviendo su mirada a la vinculación de la tecnología con la educación y ha empezado a valorar el potencial de la gamificación como un elemento auxiliar de la renovación metodológica del profesorado del siglo XXI”, (Oliva H. A., La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario, 2016).

Es decir que la gamificación está siendo valorada como una estrategia a ser empleada en el contexto educativo para alcanzar un mejor desempeño estudiantil por medio del cambio de una educación en la cual la muchos de los escenarios en una clase se presentan por medio de la transmisión de conocimientos teóricos, a consolidar una clase en donde se transforme en una “amena reunión de aprendizaje”.

La gamificación logra a través de una base de estrategia de Gamificación, conectar al docente con el interés y compromiso por aprender. Por su parte el docente puede palpar que el estudiante tiene un mejor nivel de participación, se vuelve activo, dinámico y proactivo, realiza un esfuerzo académico que se vincula con la eficiencia y eficacia en el aprendizaje.

### **Juegos**

Para Alex Games (2014), Director de Diseño de Educación, Microsoft y mencionado por la revista Edu Trends sobre

Gamificación, indica que “El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede, tratar, tratar, tratar ....El juego es inherente al ser humano!”

Por muchos años, el juego ha sido calificado únicamente como un pasatiempo o una forma de entretenimiento; más sin embargo, en los últimos años se ha convertido en una tendencia a ser empleada en ambientes considerados formales, uno de ellos el educativo, esto es porque los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales además de que contribuyen a moldear la conducta. (Teng & Baker, 2014); es decir, que se ha reconocido que el juego no solo es entretenimiento y distracción, sino que puede ser un instrumento poderoso de apoyo didáctico en el proceso educativo y que además contribuye con el desarrollo de una forma diferente de pensamiento, adquisición de nuevos conocimientos y actitudes.

Por otro lado, los juegos empleados de una manera estructurada y organizada, en espacios de jugabilidad en ambientes serios como el aula, promueven una competencia sana; los estudiantes no sienten vergüenza ante la pérdida, sino que al contrario lo vuelven a intentar una y otra vez hasta lograr su propósito, los hace creativos, dinámicos y no solo aprenden contenidos sino valores tales como la tolerancia, respeto, amistad, compartir, trabajo en equipo, comunicación asertiva,



solidaridad, por mencionar algunos, coadyuvando a la formación axiológica del docente. Así también, se despliegan competencias fundamentales como la observación, la probabilidad, empatía, intuición, rapidez, toma de riesgos, y toma de decisiones características propias desarrolladas a través de los juegos.

En el siguiente gráfico se sintetizan las ventajas de aprender jugando:

*Gráfico 2* Ocho ventajas del Aprendizaje basado en Juegos

## Aprendizaje basado en juegos



Finalmente, crear espacios gamificados en contextos educativos implica contar con una estrategia metodológica para consolidar la enseñanza, el aprendizaje y el sistema de evaluación, así se convierte en una alternativa de formación de influencia en el comportamiento de los

estudiantes, dejando las clases aburridas para convertirlas en dinámicas, activas y atractivas.

### **Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje basado en Juegos**

En ocasiones se confunde a la Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje basado en juegos. Para lo que a continuación se mencionarán las principales características que los distinguen:

#### **a. Gamificación**

Dentro de las características de la Gamificación es que ella incorpora elementos de juego para que sean incorporados en espacios educativos como el aula: es decir, que no se trata del juego en sí mismo, sino que emplea algunos de sus principios o mecánicas como incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje; esta funciona como una estrategia didáctica motivacional que aplicada al proceso de enseñanza-aprendizaje provoca comportamientos determinados, experiencias positivas, en el alumno dentro de un ambiente atractivo, generándole compromiso, apoyo, a su equipo y conseguir las metas propuestas en las actividades en la que participa y lograr aprendizajes significativos.

### **b. Juegos Serios**

Por otro lado, los Juegos Serios son juegos tecnológicos que fueron diseñados con el propósito de ser empleados con fines educativos. Con este tipo de juego, el jugador desarrolla la habilidad y un conocimiento específico, estos son descritos como juegos de propósito y son empleados para resolver un problema real, por ejemplo, los simuladores de la vida real, los que son creados para crear conciencia en las personas con respecto del respeto a la naturaleza, al cuidado y protección del medioambiente, entre otros.

### **c. Aprendizaje Basado en Juegos**

Se refiere al uso de juegos como medios de instrucción. Se trata de juegos diseñados por los profesores para contextos educativos. Los juegos ya existen y ya tienen sus mecánicas establecidas, no siempre pueden ser digitales y son adaptadas con el propósito de que haya un balance entre la asignatura que se estudia y la habilidad de jugador para retener y aplicar lo que aprende. Ejemplo: Jeopardy para enseñar o repasar contenido de la clase; Serpientes y Escaleras para enseñar ética, entre otros. (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016).

En el siguiente gráfico proporcionado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey en

el año 2016, se puede establecer de manera clara y concisa los principios y elementos de la Gamificación y su diferencia de los juegos serios y del aprendizaje basado en juegos.

*Gráfico 3: Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje Basado en Juegos.*



## **Bases de una Estrategia Gamificada**

### **Elementos del juego**

Como se ha establecido anteriormente, la Gamificación incorpora diferentes elementos del juego para ser aprovechados en el contexto educativo; es decir, que gamificar no es emplear los juegos en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios, mecánicas o elementos con el objetivo de enriquecer la experiencia de aprendizaje.

A través de la investigación realizada en el mundo del video juegos por diferentes autores, han establecido que

los elementos que contienen favorecen al ambiente de aprendizaje, estableciendo así diferentes marcos de referencia para la Gamificación tales como: Mechanics, Dynamics & Aesthetics – MDA Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004; Zichermann y Cunningham, 2011; Mechanics, Dynamics & Emotions - MDE Robson et al., 2015 y Dynamics, Mechanics & Components - DMC Werbach y Hunter, 2015, mencionados en la Revista EduTrends del Tecnológico de Monterrey (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016) De la misma manera se menciona que no hay una clasificación definida; sin embargo, las categorías más utilizadas son: mecánicas, dinámicas, componentes, estéticas y emociones (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016).

En la revista EduTrends sobre Gamificación se sugieren algunos elementos que los docentes podrían considerar a fin de diseñar una estrategia Gamificada para su clase, es decir tomar las características que pudieran ser las más valiosas de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se desee lograr.

Dentro de los principales elementos del juego se tienen: metas y objetivos, reglas, la narrativa, libertad a elegir, libertad a equivocarse, recompensas, retroalimentación, estatus visible, cooperación y competencia, restricción de tiempo, progreso y sorpresa.

a. **Metas y objetivos**

Es la encargada de generar la motivación en el jugador, es la que se encarga de presentar un desafío o una situación para resolver y ayuda a entender el propósito de la actividad y dirigir los esfuerzos del estudiante.

b. **Reglas**

Estas están diseñadas concretamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son tiempos simples, claros y muchos intuitivos.

c. **Narrativa**

Es la que coloca a los jugadores en un contexto realista en el que las acciones y las tareas se pueden practicar, de la misma manera es la que permite e inspira a los participantes a sentirse identificados con un personaje, una situación o una causa.

d. **Libertad de elegir**

El jugador tiene varias posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes formas de lograr los objetivos.

**e. Libertad para cometer un error**

Es la que fomenta la confianza en el jugador. Ella alienta a los jugadores a intentar, experimentar a correr riesgos sin que esto cause daño o miedo.

**f. Recompensas**

La recompensa motiva la participación en el juego. Se los puede definir como los bienes que se reciben en el juego como estímulo por acercarse al objetivo. Las recompensas promueven en los jugadores a desarrollar y adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos.

**g. Realimentación**

La retroalimentación es inmediata, es la que indica al jugador si está actuando correctamente para lograr su objetivo. Dirige el progreso del usuario desde su comportamiento y generalmente se la ofrece al final de cada episodio con el propósito de analizar el rendimiento del participante.

**h. Cooperación y competencia**

Es la que alienta a los jugadores a lograr su objetivo en común, esto hace que los jugadores actúen en equipo. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes porque los reta a hacerlo mejor que sus

oponentes.

**i. Estado visible**

Es decir que todos los participantes conocen su progreso, lo que tienen y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

**j. Restricción de tiempo**

El tiempo puede generar presión durante la tarea a desarrollar; dicha presión puede ser el motor que ayude a concretar los esfuerzos para resolver las tareas en un período determinado de tiempo.

**k. Progreso**

Se basa en la pedagogía del andamiaje, esto quiere decir que guía y apoya a los estudiantes en la organización de niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance; así también, hace que el jugador, desarrolle sus habilidades cada vez más complejas y difíciles a medida que avanza en el juego.

**l. Sorpresa**

El elemento sorpresa se refiere a incluir elementos inesperados en el juego ayuden a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.



La Revista EduTrends del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey de 2016, presenta de manera sucinta todos los elementos que intervienen en el juego; explica brevemente la función y el objetivo de cada uno de ellos.

Gráfico 4 Elementos del Juego



Gráfico 5 Elementos del Juego

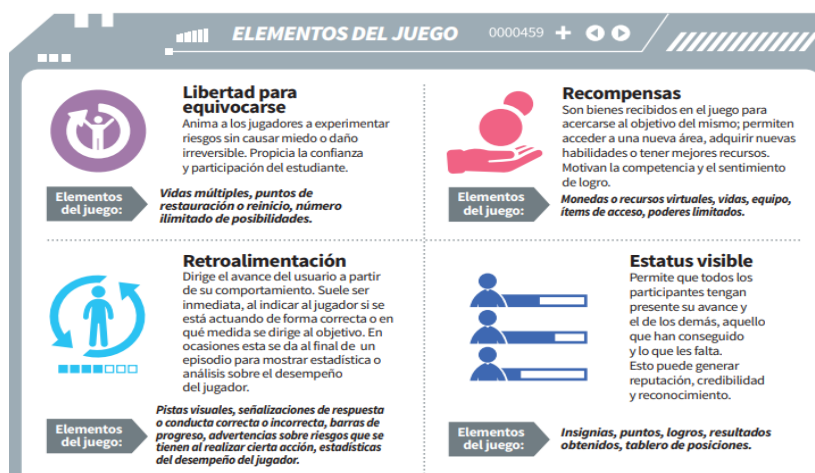


Gráfico 6 Elementos de juego

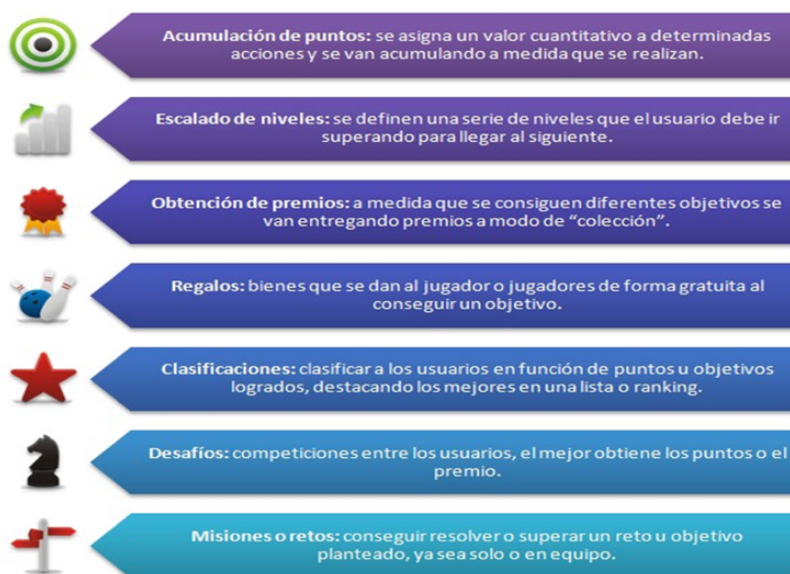


### ¿Qué son Mecánicas y dinámicas de juego?

La mecánica de juego crea una “experiencia centrada en la búsqueda de una recompensa para poder alcanzar un estatus, facilitar la obtención de logros, y de espacio para generar una sana competición fomentando de mejor forma la atención, la concentración y la dedicación por el estudio” (Oliva H., 2016); toda esta experiencia pasa por la reflexión del estudiante, su participación activa, concentración, dedicación y triunfo, logrando en los estudiantes elevar su nivel de compromiso para lograr sus objetivos, metas o retos.

La mecánica de juego permite que el progreso de las actividades sea visible por medio de una puntuación, niveles de juego e insignias, medallas o emblemas, clasificaciones, misiones y retos y generalmente son recompensas que gana el participante. Con esto se fomenta el deseo de superación, al mismo tiempo que recibe información del tema que se trata. En el año 2013, Virginia Gaitán en su publicación del blog Educativa denominada Gamificación: El aprendizaje divertido, establece que dentro de las mecánicas de juego más utilizadas se encuentran las siguientes:

Gráfico 7 Mecánicas de Juego



El gráfico anterior presenta una de las mecánicas más utilizadas por la Gamificación en la educación. Empezando desde la sección inferior, esta mecánica de juego inicia estableciendo el reto u objetivo planteado, luego se propone un desafío en el que la clasificación de los participantes de acuerdo a los puntos alcanzados, y va desarrollándose de manera ascendente hasta llegar a la acumulación de puntos.

Por otro lado, la dinámica de juego tiene como propósito compartir un mismo objetivo, lograr o aumentar un grado de cohesión de los miembros que componen el grupo. Cada dinámica de juego estará enfocada en la resolución del o los problemas que se presenten como consecuencia de la interacción del equipo.

De la misma manera, Virginia Gaitán en su publicación Gamificación: El aprendizaje divertido, menciona que el empleo de técnicas dinámicas representadas en el siguiente gráfico mantiene la motivación y el interés de los participantes en la actividad gamificada, lo que promueve la consecución de los objetivos.

*Gráfico 8 Dinámicas de Juego*



La idea de la Gamificación no es crear un juego por crearlo, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen los mismos, esto con el objetivo de promover la integración de los participantes, la motivación por aprender los contenidos de una manera entretenida, potenciar su creatividad, despertar la curiosidad por conocer, desarrollar sus habilidades y competencias, reforzar su autoestima, el trabajo en equipo, además de su desarrollo axiológico, reducir el estrés que produce aprender un nuevo idioma, entre otros aspectos que definitivamente influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera.

En el siguiente gráfico, el autor del artículo “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” Herberth Alexander Oliva, presenta las principales mecánicas de juego, las mismas que están dirigidas a motivar a los participantes, despertar sus emociones y compromiso debido a que deben lograr metas y objetivos; así también, se podrá evidenciar cada una de las mecánicas y su relación con las dinámicas de juego.

*Gráfico 8 Mecánicas y Dinámicas de la gamificación*

<b><i>MECÁNICAS</i></b>	<b><i>DINÁMICAS</i></b>
<i>La aplicación de mecánicas en la gamificación educativa trae consigo la <u>potenciación de una motivación por aprender en el estudiante.</u></i>	<i>La aplicación de la dinámica en la gamificación educativa trae consigo el fomentar en el estudiantado <u>la relación vinculante entre el conocimiento, el aprendizaje y los resultados.</u></i>
<b>El puntaje:</b> es lo que le asigna el valor cuantitativo a la gamificación.	Busca una gratificación, retribución o recompensa, con el ánimo de diferenciar los posicionamientos alcanzados en forma individual o grupal.
<b>Niveles:</b> marcan el avance en el transcurso del camino del aprendizaje.	Consolidar el posicionamiento adentro de la acción de aprendizaje.

<p><b>Poseiones virtuales:</b> constituyen la materialización de las pertenencias que vamos obteniendo.</p>	<p>Obtener claridad en cual debe ser el logro a obtener.</p>
<p><b>Las clasificaciones:</b> son las marcas o pautas que nos indican el nivel logrado en comparación con los demás estudiantes.</p>	<p>Marcar la pauta competitiva y de posicionamiento entre los participantes.</p>
<p><b>Los desafíos:</b> estos nos indican los obstáculos que debemos afrontar durante la acción gamificadora, pero en forma de competencia.</p>	<p>Acá se estandariza la transformación del propósito elemental de la acción educativa gamificada.</p>
<p><b>Premios o retribuciones:</b> estos representan el estímulo ganado al finalizar con éxito las pautas de juego establecidas (alcanzar los indicadores de logros o cumplir con los objetivos).</p>	<p>Busca una gratificación, retribución o recompensa, cuando se cumple fielmente el objetivo de aprendizaje.</p>

### **Rol del estudiante**

En el año 1997 la Asociación Americana de Psicología (APA), luego de una investigación realizada, hace una publicación en la que se detallan catorce principios que

debe seguir un proceso educativo centrado en el estudiante; uno de ellos indica que “Qué y cuánto aprende el estudiante está influenciado por la motivación: La motivación para aprender, a su vez, está influenciada por las emociones del individuo, estado emocional, creencias, intereses, metas y hábitos de pensamiento” (Noriega Cano); es la motivación precisamente la que se consigue al implementar estrategias gamificadas en el aula, siendo esta la principal razón para ser implementada como una estrategia en la enseñanza de una lengua extranjera.

Para el profesor Kapp emplear la gamificación centrada en el estudiante coadyuva a ajustarse a las necesidades de cada uno de ellos y motivarles a que se hagan cargo de su propio aprendizaje; es así que al participar el estudiante en actividades gamificadas, su rol cambia de pasivo a un rol activo, se convierte en el “jugador”, el estudiante experimenta e influye su conducta de manera positiva, asume roles que serán desempeñados en favor de un equipo o de sí mismo, provocando aprendizajes que los logra a través de diferentes estímulos como son alcanzar logros y metas, acceder a los puntos, premios o reconocimientos, interpretar roles, de manera dinámica.

El jugador, se esfuerza para lograr sus resultados académicos, mejorando así la comprensión de los contenidos y por ende su desempeño académico; entonces, la motivación intrínseca o extrínseca se convierte en el



motor que medie, empodere, desarrolle sus destrezas y competencias para la solución de los problemas planteados, para que el estudiante aprenda haciendo.

### **Tipos de Jugadores**

Uno de los principales objetivos una vez implementada la Gamificación en la clase, es ganar. Kim (2015), mencionada en la revista EduTrends del Tecnológico de Monterrey señala que el profesor debe “Reconocer los diferentes intereses y motivaciones de los participantes ayuda a desarrollar un ambiente atractivo para todos los estudiantes”, para así incorporar los elementos de juego que potencialicen el involucramiento de los participantes.

Marczewski (2013), hace una clasificación para los usuarios de la Gamificación; señala que de acuerdo a sus motivaciones los jugadores son Socializadores (relaciones), Espíritus libres (autonomía), Triunfadores (logro y dominio), Filántropos (propósito y significado), Jugadores (recompensas) y Revolucionarios (cambio) por lo que se proponen seis tipos de jugadores cada uno con sus características expresadas a continuación:

#### **a. Exploradores:**

Se los denomina así a aquellos que buscan todas las posibilidades que plantean el juego, experimentan cosas nuevas y van revisando lo que sucede en cada uno de sus

diferentes intentos. Son ellos los pueden sentirse más fácilmente identificados con la fantasía, con una historia o un personaje.

**b. Pensadores**

Ellos buscan diversas maneras de solución a las situaciones que se presentan. Tienden a ser muy creativos, prueban diferentes estrategias hasta encontrar una solución. Ante una incógnita o adivinanza se ponen inquietos hasta que encuentren la respuesta, es aquí en donde ellos ponen a prueba su creatividad y su conocimiento hasta tener la respuesta que nadie más ha podido descubrir.

**c. Ganadores**

Son una parte integral en cualquier juego competitivo. Sienten el deseo de estar adentro del juego y superar todos los desafíos, obteniendo todos los puntos posibles, completar todas las misiones. Están enfocados en lograr su objetivo.

**d. Filántropos**

Son altruistas y proporcionan a los demás lo que necesitan para avanzar, son ellos los que enriquecen la vida de los demás de alguna manera sin esperar una recompensa. Ellos se sienten motivados por el propósito que persigue el

equipo y a la vez satisfechos de haber contribuido a lograr los objetivos.

#### **e. Revolucionarios**

Ellos buscan el cambio y superar el sistema, son un grupo pequeño dentro de la población de jugadores, y están caracterizados por hacer las cosas más extrañas en el juego. Para ellos el ganar no es suficiente y saben que alguien debe perder. Todos les demuestran admiración y respeto lo que les hace sentir poderosos.

Es sumamente necesario determinar los intereses y motivaciones de cada uno de los jugadores, ya que si ellos cumplen son el rol apropiado, ello contribuirá con el mejor desarrollo de la actividad Gamificada. No todos los participantes pueden estar dentro de esta clasificación, sin embargo, permite al docente tener una idea de con qué tipo de jugadores cuenta.

### **Trayecto del Jugador**

Yu-kai 2013; Sudarshan, 2013 mencionados en la revista EduTrends sobre Gamificación, (2016) indican que “para la implementación de una estrategia de Gamificación, cabe considerar las siguientes etapas que vive el estudiante guiado por el profesor”. El jugador debe cumplir e ir superando cada una de estas etapas de juego para ir subiendo al siguiente nivel. El jugador empieza en la etapa

de descubrimiento, pasa a la etapa de entrenamiento, seguidamente al andamiaje y finalmente el dominio del juego.

### **1. Etapa de descubrimiento (Discovery)**

Este es el primer paso para implementar una estrategia gamificada; comprende en introducir el juego estableciendo con sus reglas, mecánicas y su narrativa.

### **2. Entrenamiento (Onboarding)**

Esta etapa comprende la presentación de una problemática a resolver; el jugador debe enfrentar la situación, entender el juego y buscar las mejores opciones de resolución.

### **3. Andamiaje (Scaffolding)**

En esta etapa, el jugador afronta retos que lo llevan a un proceso de experimentación mediante guías despertando su interés en la situación problemática planteada, para luego recibir retroalimentación para la resolución del desafío; el jugador debe encontrar el equilibrio entre la dificultad del reto y su habilidad para resolverlo.

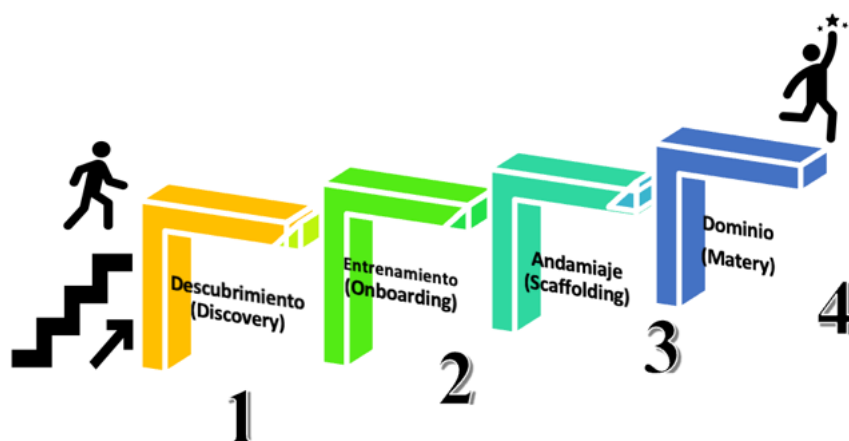
#### **4. Dominio (Mastery)**

En esta etapa, se deben crear las condiciones para que los jugadores desarrollen nuevas destrezas hasta llegar al conocimiento deseado.

Una de las actividades gamificadas para corregir la interferencia relacionada a la posición de adjetivos, fue “Balloon, balloon, balloon”; el profesor forma los equipos y explica las reglas del juego; los estudiantes por su parte tienen la opción de solicitar aclaración en caso de ser necesario. En este juego, los estudiantes emplean globos y deben cumplir con tres objetivos, uno para cada uno de los niveles; en el nivel uno, los estudiantes escriben cinco adjetivos en cada uno de los globos, no deber ser repetidos, pueden ser de talla, de forma, de opinión, de hecho, de material, etc., dando un total de quince adjetivos por equipo; una vez concluida esta tarea se revisa y se retroalimenta, y el equipo que cumple con lo requerido y concluye en primer lugar obtiene una estrella; en el siguiente nivel, el reto es ordenar en menos de un minuto los adjetivos considerando la clasificación anterior, de la misma manera , el equipo que finaliza en primer lugar con la tarea correcta, se hace acreedor a una segunda estrella, y finalmente, los estudiantes deben ubicar los adjetivos en oraciones correctamente estructuradas para hacerse acreedores a una tercera estrella, que al final se traduce en una calificación.

Cada una de las actividades van incrementando su dificultad a medida que los equipos acceden al siguiente nivel; los estudiantes deben cumplir con el tiempo establecido. Esta actividad Gamificada, contribuyó a crear lazos de empatía y compañerismo a fin de lograr el objetivo común, valores fundamentales para trabajar en equipo y ganar el juego.

Gráfico 10 Trayecto del jugador



### **Rol del Profesor**

En la educación tradicional, el rol que el profesor asumía era el de explicar contenidos y los estudiantes los receptores de estos contenidos, es decir se trataba de una educación centrada en el docente. (Noriega Cano); con el

transcurso del tiempo, los métodos de enseñanza han cambiado y con ellos también se ha cambiado de enfoque del profesor al estudiante, dando lugar a aprendizajes colaborativos, activos y autónomos, es esto precisamente lo que se pretende con la Gamificación.

Uno de los requisitos que se debe tomar en cuenta antes de emplear una estrategia Gamificada para una clase, un tema o todo un curso; el docente debe establecer en primer lugar un objetivo por el cual se quiere establecer esta estrategia, esto puede ser para incrementar la motivación, la participación del grupo de estudiantes, desarrollar trabajo colaborativo o cooperativo, desarrollar sus habilidades y competencias, cumplimiento de tareas, y posteriormente el docente debe evaluar si se cumplió o no con los objetivos.

El docente también debe considerar los tipos de jugadores a quienes irá dirigida la actividad, de igual manera elegir los principios y elementos que le resulten más convenientes para lograr el objetivo planeado. Seleccionar los recursos pedagógicos y/o tecnológicos que sean de apoyo durante la actividad; así también desempeñará el papel de guía del estudiante durante el trayecto que siga como jugador, lo que permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas. Finalmente, las

evidencias que se obtengan de este trayecto harán posible la evaluación del desempeño del estudiante.

### **¿Cómo Evaluar?**

Hoy en día, al ser la gamificación una estrategia innovadora, está siendo más utilizada en contextos educativos que no solo contribuyen con el aprendizaje de contenidos, sino que además desarrolla o potencializa las habilidades y competencias necesarias de los estudiantes tales como: la resolución de problemas, el trabajo cooperativo y colaborativo, el pensamiento reflexivo y crítico, la creatividad, discrepancia, la inteligencia emocional, el emprendimiento, por mencionar algunas, coadyuvando también con la sociedad en que viven.

La evaluación Gamificada debe ser enfocada en ese mismo sentido, es decir no únicamente evaluar contenidos, sino que debe ser más personalizada, competente y empoderadora. (Barbosa Gozález, 2016), en su artículo sobre evaluación gamificada, sugiere que se debe considerar tres aspectos a evaluar; en primer lugar, el comportamiento de los estudiantes respecto de sus compañeros, de las actividades planteadas, así también de los retos establecidos.



En segundo término, los objetivos alcanzados, es decir establecer si logró los objetivos o retos propuestos; y finalmente calidad en las tareas realizadas, aplicó el conocimiento para alcanzar los objetivos de aprendizaje, transformó su conocimiento llevándolo a la práctica por medio de soluciones innovadoras; en definitiva, se está evaluando su comportamiento (behaviorism) o la actitud que el participante tenga frente al juego, es decir determinar si su comportamiento es positivo o negativo, ya que esto incidirá en el clima de aula. Estos comportamientos son observados y registrados para proporcionar feedback en el momento, lo que va regulando su aprendizaje y actitud en el aula.

Por otro lado, los logros (achievements), es decir evaluar la consecución de los objetivos de la actividad Gamificada, para lo que se utiliza insignias, puntos o niveles. Una posibilidad es asignando badgets (puntos, estrellas, emoticons, avatar, etc.) por cada uno de los logros de los participantes e ir premiando con ascenso de niveles. Por ejemplo, cada vez que un estudiante o el grupo encuentran una respuesta se le asigna una estrella, la suma de cinco estrellas le permite subir a un siguiente nivel.

Otro elemento para evaluar es el dominio (mastery), se lo hace a través de la evaluación de la calidad de las tareas de los participantes, se conocerá el nivel de competencia

tanto en forma general como en relación a cada uno de los retos planteados.

Uno de los aspectos relevantes referentes a la evaluación en la gamificación es que se trata de una evaluación formativa, esta se encuentra vinculada a los frecuentes comentarios (feedback) que guían a los estudiantes en su progreso. En una actividad gamificada, los estudiantes implementan diferentes acciones para resolver tareas complejas. Durante este tipo de situaciones, los estudiantes interactúan entre sí y aplican todas sus habilidades y competencias para encontrar soluciones y resolver un desafío.

La evaluación debe ser discreta, es importante que el maestro evalúe a los estudiantes evitando la intrusión, porque los estudiantes deben mantener su atención en la tarea que deben resolver. En entornos gamificados, las respuestas proporcionan evidencia de que se aprendió el dominio de un concepto o una habilidad específica; significa que la evaluación está integrada a la experiencia Gamificada. De la misma manera, se pueden realizar diferentes actividades de escritura después de la gamificación para evaluar a los estudiantes y saber si se consiguió el objetivo de la estrategia.

Para ello se pueden emplear baremos, canva, tarjetas de control o check lists; que permiten organizar las

actividades, describen los requisitos a cumplir, y evalúan la calidad de los trabajos presentados; cada una de las calificaciones sumadas consentirá su ascenso al siguiente nivel y avanzar en el juego, luego de indicarle su progreso en el juego y proporcionarle el feedback correspondiente, se transforman en calificaciones, convirtiéndose así en una evaluación formativa.

Es menester mencionar que inicialmente para la presente investigación, se realizaron dos evaluaciones la primera diagnóstica y la segunda la post evaluación, en ambos casos, los estudiantes ejecutaron textos escritos en los cuales se identifican el tipo de interferencia que presentan, con la ayuda del Baremo en el cual se registran los datos obtenidos.

El Baremo es una tabla o un cuadro en el cual se registran los datos. Expresa de forma visual y ordenada valores resultantes de cálculos simples de las frecuencias de los indicadores investigados y es empleado para minimizar la subjetividad y cuantificar los datos obtenidos; es dinámico, flexible y puede ser empleado de acuerdo al criterio y necesidad del profesor.

El Baremo fue empleado tanto en la evaluación diagnóstica como en la post evaluación; éste instrumento cuenta con una columna que indica un número de orden, además del nombre del estudiante, las interferencias

sintácticas como las morfológicas, para lo que en primer término, se establecen cuáles son y se les asigna un color a cada una con el propósito de que sea reconocida fácilmente y los datos sean ubicados correctamente una vez que son identificados en las producciones escritas de estudiantes, en los que a su vez se marcan con los colores identificados en el Baremo, permitiendo conocer la frecuencia que se efectúan.

*Gráfico 12* Baremo (el título sobre el gráfico)


**BAREMO**  
EVALUATION OF SYNTACTIC - MORPHOLOGICAL INTERFERENCE IN ENGLISH WRITTEN PRODUCTION

No	STUDENT	Estructura de la oración				Uso de palabras				
		Orden de palabras		Categorías gramaticales		Adjetivos		Artículo definido e indefinido		Traducción literal
		estructura en la oración afirmativa	estructura en la oración negativa	Omisión de sujeto	Uso de pronombres objetivos	Adjetivos pluralización	Adjetivos posición	Omisión	Mal uso	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										


Uno de las propuestas empleadas en gamificación es el diseño canva sugerido por el Tecnológico de Monterrey, México; en él se establecen secciones para detallar la dinámica a seguir en la aplicación de la estrategia gamificada; así también los componentes, mecánica, objetivo, estética, comportamientos esperados y perfil de los jugadores que participan en el juego; de la misma manera, cuenta con un apartado para el seguimiento y

monitoreo de las actividades y potenciales riesgos que podrían presentarse durante el proceso en el aula.

Gráfico 13 Canva o Lienzo



**GAMIFICATION CANVAS**      Teacher: \_\_\_\_\_      Subject: \_\_\_\_\_      Date: | \_\_\_\_\_

<p><b>DYNAMICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Starting the game</li> <li>Organize teams</li> <li>Each team receives a control card.</li> <li>All the teams do the missions.</li> <li>Teacher conducts the game.</li> </ul> <p><b>During the game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>At the end of the game, different teams wait for the others until they finish their missions.</li> <li>Teacher evaluates their advances, gives feedback and assigns the points to the winners.</li> </ul> <p><b>After the game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>It is possible to find a common conclusion at the end of the game.</li> </ul>	<p><b>COMPONENTS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Achievements</b> They get Stars, avatars, prizes, etc. when they conclude the activities assigned.</li> <li><b>Missions</b> Number of tasks they have to develop</li> <li><b>Teams</b> How many members?</li> <li><b>Control Card</b> To control the accomplishment of the tasks.</li> </ul>	<p><b>OBJECTIVES</b></p> <p><b>Game objective:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Number of missions that teams should overcome.</li> <li>Getting insignias which allowed them to get the final prize.</li> </ul> <p><b>Didactic objectives:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To stimulate meaningful learning.</li> <li>To motivate students to team work by using gamified strategies.</li> <li>To apply alternative strategies.</li> <li>To develop team dynamics taking advantage of the mechanics and elements used in gamification.</li> </ul>	<p><b>AESTHETICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Control cards according to each strategy.</li> <li>Use of avatars, stars, emoticons, etc.</li> <li>Recognition for each team. ( in a table for example)</li> </ul> 	<p><b>PLAYERS PROFILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students' age</li> <li>Good motivation to participate.</li> <li>Excellent behavior.</li> </ul>
<p><b>MONITORING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Check of each control card</li> <li>Observations during the game</li> <li>Checklist to control team evolution</li> <li>Giving feedback</li> <li>Getting common conclusions</li> </ul>		<p><b>RISKS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Decreasing students' motivation.</li> <li>Teams do not work properly.</li> <li>Students do not participate equally</li> </ul>		

Se observa el canva aplicado en gamificación propuesto por el Tecnológico de Monterrey, México; en él se establecen secciones para detallar la dinámica a seguir en la aplicación de la estrategia gamificada; así también los componentes, mecánica, objetivo, estética, comportamientos esperados y perfil de los jugadores que participan en el juego; de la misma manera, cuenta con un apartado para el seguimiento y monitoreo de las

actividades y potenciales riesgos que podrían presentarse durante el proceso en el aula.

La sección de seguimiento y monitoreo es utilizada con el propósito de evaluar el avance de los estudiantes a través de check lists o tarjetas de control y seguimiento; en él se presenta el tema a tratar, el objetivo, los contenidos concretos y claros que van en concordancia con lo que se desea lograr en el estudiante.

En cada una de las estrategias gamificadas se irá estableciendo, si los estudiantes van superando cada uno de los retos y objetivos propuestos, verificando el cumplimiento y el progreso de cada equipo; éste será reconocido y al final se transformará en puntos asignados; así también en este proceso se va evaluando si los estudiantes lograron alcanzar el conocimiento requerido, esto se lo hace por medio de los trabajos finales que deben presentar.

Una tarjeta de control o seguimiento, en la que se representa cada uno de los pasos que se evaluarán durante una actividad Gamificada. En ésta se llevará un récord del avance de cada uno de los equipos que se encuentren participando.





## CONTROL CARD




**ACTIVITY:** \_\_\_\_\_ **CLASS:** \_\_\_\_\_

**DATE:** \_\_\_\_\_

 **Objective:**

**Teacher:** \_\_\_\_\_

ELEMENTS	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3	TEAM 4
 Students follow the rules				
 Students are aware of time				
 They work as a team and find solutions				
 They make mistakes however they are able				

to correct them by giving/receiving feedback.				
 Students accomplish all the goals and go to next level.				
 Winning team reward				
 Winning team recognition				

Los instrumentos presentados anteriormente, coadyuvaron a establecer el impacto de la gamificación como estrategia correctiva de las interferencias sintáctico – morfológicas; en cada actividad realizada, se pudo palpar la motivación y el compromiso de los estudiantes



con sus equipos para la concreción de los objetivos, cumpliendo las reglas, paso a paso; explorando diferentes maneras de lograrlo, superando las dificultades de inmediato al recibir la retroalimentación de sus compañeros, para utilizar las estructuras del lenguaje correctamente, después de haber realizado la prueba y corregir el error y así alcanzar la recompensa y el reconocimiento como equipo ganador. Cada uno de los elementos de juego apoya de una u otra manera a la evaluación de la gamificación; así:

## **Capítulo 5**

### **Resultados de investigación**

El proceso investigativo requiere del análisis e interpretación de datos, que más tarde ayudarán en la toma de decisiones, establecer las condicionantes que determinan la ocurrencia de algún fenómeno y el porcentaje de incidencia positiva o negativa en los grupos intervenidos.

Después de aplicar el test diagnóstico y la post evaluación, se tabuló y organizó los resultados para ser procesados en términos de medidas descriptivas como son: distribución de frecuencia, porcentajes, medias aritméticas, desviación típica y varianza. El proceso utilizado, se describe a continuación en los siguientes pasos:

En cada ítem, se determinó la frecuencia correspondiente según el nivel, se organizó la información de los valores de las frecuencias obtenidas por los respectivos grupos de aplicación, en tablas de información para lo que se utilizó el programa Excel, para procesar las tablas de información que resumen los valores obtenidos en los diferentes instrumentos de evaluación, determinando la frecuencia y luego los respectivos cálculos de frecuencia, puntuación, media aritmética y desviación estándar.

Se analizaron los datos obtenidos en términos descriptivos, con la finalidad de interpretarlos y responder

a los objetivos de la investigación para luego confrontarlos con los hallazgos obtenidos con la teoría.

Los criterios investigados fueron en relación los niveles sintáctico y morfológico; en primer término, el orden de las palabras y la estructura de oraciones afirmativas y negativas; en lo que corresponde a categorías gramaticales se investigó la omisión del pronombre personal o sujeto y el uso del pronombre objetivo; en tercer término, se consideraron los adjetivos, su posición y pluralización; el artículo definido e indefinido, omisión y uso excesivo y finalmente la traducción literal.

Los resultados del test de diagnóstico aplicado tanto al grupo experimental como de control, el primer grupo muestra una media de 46,33 frecuencias, mientras que el grupo de control 63,11, evidenciando que el grupo de control tiene una frecuencia mayor a la del grupo experimental en 16,78 sobre su media aritmética.

Luego del análisis de los datos y basados en el puntaje que obtuvo el grupo experimental en relación con el grupo de control se concluyó que los dos grupos disponen de los prerrequisitos necesarios para comenzar el estudio, ya que la diferencia de manejo de los criterios observados es significativa respecto de la producción escrita.

Luego de la aplicación de la post evaluación tanto al grupo experimental como de control, se obtuvo una media de

16,67 en el primer grupo versus 53,56 del segundo y al hacer la comparación de los datos, se pudo observar que existió una diferencia bastante significativa en la media de 36,89 por encima del grupo de control.

Luego de analizados los resultados de la post evaluación, se estableció que la media aritmética del grupo experimental se incrementó significativamente, por lo tanto, esto quiere decir que el proceso de aplicación de estrategias gamificadas tuvo influencia en la obtención de los resultados, logrando que los estudiantes apliquen lo aprendido para la corrección de las interferencias detectadas en ellos inicialmente. La Gamificación como estrategia correctiva de interferencia sintáctico-morfológica del español, puede ser aplicada como un nuevo enfoque en la enseñanza de este idioma, ya que a través de crear espacios gamificados se promueven aprendizajes significativos.

El indicador orden de las palabras, oración afirmativa y negativa, en el Test Diagnóstico del Grupo Experimental es de 67,00 y el del Grupo Control es 91,00; mientras que en el Post Evaluación del Grupo Experimental es de 27,00 y el del grupo Control es 67,50. En el indicador relacionado al orden de las palabras, estructura de la oración afirmativa y negativa, se observa que el grupo experimental con el cual se empleó estrategias gamificadas, incidió positivamente para que los estudiantes reconozcan la organización

correcta de la estructura de una oración tanto afirmativa como negativa, corrigiéndose sustancialmente las interferencias en la producción escrita en el idioma inglés; mientras que en el grupo que no fue intervenido, las estrategias aplicadas por el docente en el grupo de control casi no influyeron en la corrección de este tipo de interferencia.

En el criterio relacionado a Categorías Gramaticales en lo referente al uso de pronombres personales, omisión de sujeto y el uso del pronombre objetivo, el puntaje en la en el test diagnóstico del grupo experimental es de 60,00 frecuencias en relación con el Grupo Control que es de 59,50; mientras que en la post evaluación del grupo experimental es de 29,00 frecuencias y del grupo Control es 54,50.

En la producción escrita en el idioma inglés es sustancial reconocer el uso correcto de las categorías gramaticales, respetando el rol que cada uno desempeña en la estructura porque de ello depende que el mensaje llegue de manera clara al lector; en lo que corresponde a este criterio, el grupo experimental empleó correctamente el pronombre sujeto, corrigió su omisión y utilizó de manera apropiada el pronombre objetivo a través de estrategias gamificadas, lo que indica que el estudiante interiorizó el conocimiento sobre la estructura correcta de la oración en la escritura en

inglés produciéndose una menor periodicidad de este tipo de interferencias, en relación al grupo de control.

En el indicador correspondiente al uso de palabras, una de las interferencias más frecuentes en los estudiantes se relaciona con el uso del adjetivo debido a que los estudiantes tienden a emplear las reglas de su lengua materna (L1) en la producción escrita del L2, lo que produce errores tanto en la posición del adjetivo, así como su pluralización en el idioma inglés, situación que es errónea, ya que en la lengua extranjera los adjetivos no tienen género ni número. En este indicador, Las frecuencias del grupo experimental en el test diagnóstico fueron de 30,00 y en el Grupo Control 54,50; mientras que en la post evaluación se denotaron cambios significativos en los resultados luego de haber aplicado estrategias gamificadas en el grupo experimental se obtuvo un 5,00 en contraste con el grupo de control que fueron 48,00 repeticiones, lográndose un descenso significativo de estas interferencias en el grupo experimental en relación al test diagnóstico y en relación al grupo de control; por lo tanto, el empleo de esta clase de estrategias incidió positivamente en la producción escrita.

Los resultados obtenidos en el test diagnóstico del grupo experimental con 24,00 frecuencias y del grupo control con 49,00 en relación con el indicador relacionado con el artículo definido e indefinido, su omisión y su uso;

mientras que en la post evaluación del grupo experimental las reiteraciones son de 5,50 y las del grupo control es 39,00. El uso de artículos tanto definido como indefinido, es uno de los casos en donde los estudiantes mostraron interferencias. En la lengua materna, los artículos son cuatro, tienen género y número y se los emplea de acuerdo a la frase adjetival o al sustantivo; de la misma manera, mucho tiene que ver el contexto en donde ellos viven, por ejemplo en la Región Andina, el uso del artículo es también muy frecuente en la destreza hablada; por lo que, al escribir sus ideas en inglés aplican esta forma de expresión, lo que produce interferencia; mientras que en la lengua extranjera, el artículo es únicamente uno, lo que ocasiona esta confusión en los aprendices puesto que emplean las reglas de su idioma nativo ; así se observa que el grupo experimental con el cual se aplicó la Gamificación como estrategia correctiva de esta interferencia, obtuvo un número menor interferencias, el reconocimiento de los artículos y su apropiada aplicación contribuyó desarrollo de textos escritos en idioma inglés de manera correcta.

Se observó que, en el indicador referente a traducción literal, en el test diagnóstico del grupo experimental, el número de frecuencias fue de 55,00 mientras que en el grupo de control fue 66,00; por su parte en la post evaluación del grupo experimental las repeticiones fueron 17,00 y en el grupo control 64,00. Cuando se aplicó el test diagnóstico, se evidenció que los estudiantes tenían

interferencia en este indicador relacionado a la traducción literal, ellos traducían a la lengua extranjera las frases dichas con la flexibilidad que existe en su lengua materna, es así por ejemplo cuando ellos emplean los adjetivos, en español ellos pueden ser ubicados antes o después del sustantivo, se pluralizan de acuerdo a sus necesidades, tienen género; esto no sucede en el idioma inglés, en donde cada una de las palabras cumple una función en la estructura de textos escritos por lo cual es importante emplearlos correctamente. Al aplicar la gamificación como estrategia para corrección de esta interferencia, se observa que el grupo experimental obtuvo menores interferencias en desarrollo de la producción escrita del idioma inglés, por lo cual esta estrategia cumplió con su objetivo.

Se observó que el número de frecuencias que obtuvo el grupo experimental en el test diagnóstico fue de 46,33 y luego de la aplicación de la Gamificación como estrategia correctiva, se observó que en la post evaluación las repeticiones se redujeron a 16,67; disminuyendo considerablemente las interferencias sintáctico - morfológicas en la producción escrita en el idioma.

En lo que corresponde al grupo de control, el puntaje obtenido en el test diagnóstico fue 63,11 frecuencias, mientras que luego del período en el cual se aplicaron estrategias planificadas por el docente a cargo, en la post



evaluación, el número de repeticiones fue 53,56 repeticiones.

El test diagnóstico del grupo experimental se obtuvo una periodicidad de 46,33 y en la post evaluación del mismo grupo una repetición de 16,67 lo que arrojó una mejoría sustancial de unas 29,66 frecuencias luego de la intervención realizadas al grupo experimental; por otra parte, el grupo control presentó una periodicidad de 63,11 en el test diagnóstico y 53,56 en la post evaluación, consiguiendo una mejora de apenas 9,55. Al realizar el análisis de la información obtenida luego del proceso realizado en esta investigación, se observó que el grupo experimental presentó una mejora importante, es decir que la motivación conseguida a través de las estrategias gamificadas aplicadas para la corrección de interferencia influyeron positivamente en la consolidación del conocimiento sobre el uso apropiado de la lengua extranjera para el desarrollo de textos escritos, las interferencias fueron corregidas sustancialmente ; en cuanto al grupo control, obtuvo un número menor de interferencias desde la aplicación de la pre evaluación a la post evaluación sin embargo, la diferencia no es significativa como la conseguida en el grupo experimental.

Al desarrollar el presente trabajo investigativo se consiguió estudiar la Gamificación como estrategia correctiva de la interferencia sintáctico-morfológica del español en la

producción escrita del idioma inglés en los estudiantes de nivel pre intermedio durante el período Académico 2016-2017.

Luego de la aplicación del test diagnóstico en los dos grupos tanto en el experimental como de control, se pudo comprobar que los estudiantes tenían una alta ocurrencia de interferencias del español en la producción escrita en inglés tanto a nivel sintáctico como en el nivel morfológico; sin embargo, de la información obtenida en la post evaluación de los grupos investigados, se encontró que el nivel de interferencia en la producción escrita descendió considerablemente. Al aplicar la gamificación como estrategia correctiva de interferencia lingüística, se consiguió a través de la motivación influir en el comportamiento de los estudiantes de tal manera que se incrementó su participación en favor de obtener resultados positivos, en este caso en particular, en la corrección de las interferencias de la lengua materna (L1) en los estudiantes.

De los resultados obtenidos en esta investigación, se desprende que al estimular en los estudiantes su natural predisposición a la competición a través de la participación en espacios gamificados, de una manera estructurada, se logra una atractiva y motivada interacción entre el estudiante y el proceso de aprendizaje de reglas para el uso del idioma inglés en la producción escrita, se interioriza su conocimiento de una manera más

entretenida, creando prácticas positivas, más el compromiso de cada participante, así también se lo incita a progresar, lo que coadyuva a obtener los resultados deseados.

Al implementar la gamificación como estrategia correctiva de interferencia en la producción escrita en el idioma inglés, se afirmó el interés de los estudiantes ya que una vez planteada el reto u objetivo de juego, codificaron e interpretaron la información, la organizaron, elaboraron un plan estratégico para aplicarlo descubriendo así nuevas formas que les permitan llegar a la meta deseada y así lograr su premio; y a su vez, les ayudó a ir construyendo su conocimiento e ir conociendo la función que cumple cada una de las palabras y la forma correcta de emplearla al escribir en el idioma extranjero, lo que sin duda contribuyó de manera eficaz en la corrección de interferencias del español.

En los resultados de su investigación, “Using gamification to enhance second language learning”, Figueroa menciona el uso de esta estrategia para la enseñanza de una segunda lengua; la considera como “una de las metodologías a ser empleada en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras” y sugiere vincularlo con las categorías de “leaders, prizes, awards y achievements”, sumando a estos la motivación como un factor determinante en el aprendizaje. (Marín Díaz, 2015).

En este sentido, el empleo de la gamificación como una estrategia correctiva de interferencia lingüística del español en la producción escrita del idioma inglés, surge como una alternativa válida para originar en el estudiante el interés por aprender una lengua extranjera siendo de beneficio no solo en su futuro inmediato, sino como una alternativa de mejora en su vida profesional.

Por otro lado, es menester que los docentes de idiomas consideren esta estrategia a ser implementada en el aula, aprender cómo crear ambientes gamificados, y paso a paso conocer cómo funciona esta estrategia, cómo se la emplea, con qué elementos cuenta, quienes participan, los roles de los jugadores, el rol del docente, entre otros factores, para así aplicarla de manera eficaz y lograr el objetivo principal, en este caso el correcto empleo del idioma inglés en la producción escrita. Los resultados de esta investigación contribuyeron para llegar a las siguientes conclusiones:

Se estableció la correlación de la Gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español incide en la producción escrita en inglés de los estudiantes de nivel pre intermedio del Programa de Suficiencia de la IES; por tanto, se concluye que la gamificación como estrategia correctiva de interferencia sintáctico-morfológica del español incide en la producción escrita en inglés.

Por tanto, se concluye que la gamificación como estrategia correctiva de interferencia sintáctico-morfológica del español incide en la producción escrita en inglés de los estudiantes de nivel pre intermedio.

En relación al tipo de interferencias de la L1 que los estudiantes presentan, se determinó con la aplicación del test diagnóstico que los tipos de interferencia en el nivel sintáctico fueron en la estructura de la oración afirmativa y negativa, categorías gramaticales: omisión y posición del pronombre sujeto, uso del pronombre objetivo. En el nivel morfológico, las interferencias más frecuentes fueron: uso del adjetivo, su pluralización y posición en la oración, uso excesivo y omisión de los artículos definido e indefinido, y la traducción literal; dichas interferencias fueron intervenidas con la aplicación de estrategias gamificadas y evaluada su efectividad por medio de la post evaluación, en donde se recogen resultados alentadores comprobando así la influencia positiva de esta estrategia en la producción escrita de los estudiantes de nivel pre intermedio del Programa de Suficiencia. Aún persisten interferencias, más sin embargo un porcentaje alto fueron corregidas.

La Gamificación representa una nueva alternativa en la enseñanza de idiomas y especialmente como estrategia correctiva para la interferencia del idioma Español en la producción escrita en el idioma inglés por tratarse de una

estrategia motivadora que promueve el aprendizaje de una manera dinámica, alegre, despertando el deseo de superación en base a una competencia sana, originando espacios de solidaridad, empatía, compañerismo, apoyo, ayuda, es decir promover el desarrollo axiológico de los participantes en ambientes de juego y de aprendizaje.

Entre las actividades empleadas se presentan: “from story to story” para crear nuevas historias en base a una historia presentada, “The Doraemon Pocket” actividad en la cual el bolsillo de Doraemon es mágico, de él se obtienen diferentes palabras, cada una con una función; “Cabalistic chart” fue empleada con el propósito de reconocer la función de las palabras a través de tarjetas de colores que son colocadas en un cartel; “balloon, balloon, balloon” esta fue desarrollada para conocer la posición correcta del adjetivo, “ Tell me who am I” con el propósito de emplear las palabras correctamente y formar oraciones; cada una de ellas empleada en clases de manera estructurada como se verá más adelante.

Al realizar el análisis de resultados obtenidos en la post evaluación se determinó que mientras el grupo experimental presentó resultados muy alentadores con la aplicación de la gamificación; mientras que, a pesar de los esfuerzos que hizo la docente del grupo de control con la aplicación de estrategias tradicionales, los resultados corroboran que no son suficientes a la hora de corregir las

interferencias lingüísticas, por lo que este estudio consiguió que las estrategias gamificadas produzcan el impacto esperado logrando que los estudiantes corrijan en gran medida el tipo de interferencias detectadas inicialmente. En tal virtud, se planteó el diseño de un folleto con recursos con estrategias gamificadas que servirá como un aporte para que los docentes conozcan cómo emplearlas en la corrección de interferencias y mejorar de esta manera la producción escrita en una lengua extranjera.

## Referencias

- Alarcos. (2006). *Adquisición del lenguaje y pruebas de evaluación fonológica: una revisión desde la Lingüística*. Madrid: Revista Virtual de Estudos da Linguagem.
- Álvarez, I. C. (2005). *Cómo hacer una tesis en bachillerato*. Caracas, Venezuela: CEC,S.A.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (complete edition)*. Boston,MA: Allyn & Bacon - Pearson Education Group.
- Barbosa Gozález, A. (24 de 06 de 2016). *EvaluAcción*. Recuperado el 26 de 07 de 2018, de EvaluAcción: <http://evaluacion.es/2016/06/24/como-evaluar-mas-que-contenido-y-no-morir-en-el-intento-la-evaluacion-gamificada/>
- Bigot, M. (2014). *Apuntes de lingüística antropológica*. España.
- Blas, J. (2005). *Desarrollos y perspectivas en el estudio de la lengua en contexto social*. Madrid.



- Buitrago, S. (2010). *Interferencia lingüística en el aprendizaje simultáneo de varias lenguas extranjeras*. Universidad de Caldas: Caldas.
- Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*.  
Obtenido de <http://www.bunchball.com/sites/default/files/download%20s/gamification101.pdf>
- Canale, & Swain. (2014). *La competencia comunicativa: Habilidades y destrezas comunicativas*. Obtenido de [http://1314-procesos-infantil.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/tema\\_3\\_la\\_competencia\\_comunicativa\\_habilidades\\_y\\_destrezas\\_comunicativas.pdf](http://1314-procesos-infantil.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/tema_3_la_competencia_comunicativa_habilidades_y_destrezas_comunicativas.pdf)
- Chomsky, N. (2003). *La arquitectura del Lenguaje*. Barcelona: Editorial Kairos.
- Coghlan, J. (s.f.). *Reformed English Grammar: A Critique & Textual Outline of English Grammar*. Edimburgh: William P. Nimmo.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2010). *Gamificación en las aulas Universitarias*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

- Dale, E. (1970). *A Truncated Section of the Cone of Experience. Theory into Practice.*
- Fernández Solo de Zaldivar, I. (00 de Agosto de 2016). *Centro de Comunicación Pedagógico*. Recuperado el 19 de Noviembre de 2017, de Centro de Comunicación Pedagógico: <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Fernandez, I. (2014). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. Obtenido de <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Ferro, L., & Walz, S. (2013). *Like this: How game elements in social media and collaboration are changing the flow of information*. Paris.
- Gaitan, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- González , A. (2011). *Perspectivas teóricas sobre la adquisición del lenguaje* . Madrid: Universidad Autonoma de Madrid.
- Hamer, J. (2007). *How to teach English*. England: Pearson Education.

- Hernandez , E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Jaramillo Murillo, J. (2009). Factores Asociados a la Eficacia Escolar en América Latina. *Investigación sobre Cambio y Eficacia en Educación (RINACE)*.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Krashen, S. (2002). *Second Language Learning* . California: University of Southern California .
- LaPalombara, L. E. (1976). *An introduction to Grammar: Traditional, Structural, Transformational*. Cambridge, Massachusetts.: Winthrop Publishers, Inc.
- Marín Díaz, V. (27 de 11 de 2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Córdoba: Digital Education.

- Martínez Celdrán, E. (2002). *Lingüística- Teoría y Aplicaciones*. Barcelona: MASSON .
- McRay, L. (2008). *La adquisición de un segundo idioma*.  
Obtenido de  
[http://www.albany.edu/faculty/mw908/aspn301z/p\\_rimavera99/universidad/aprendizaje.htm](http://www.albany.edu/faculty/mw908/aspn301z/p_rimavera99/universidad/aprendizaje.htm)
- Murillo Torrecilla, J. F. (2003). Aportaciones y Retos Futuros de la Investigación sobre Eficacia Escolar. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia Y Cambio en Educación*.
- Noriega Cano, A. D. (s.f.). *Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante*. Recuperado el 03 de 08 de 2018, de [Virtualeduca: http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf](http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf)
- Núñez, J. C. (27 de Octubre de 2009). *El clima escolar, clave para el aprendizaje- entrevista a José Carlos Núñez, Psicólogo Ecuatino*. Obtenido de Infocop online:  
[http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=2540](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=2540)
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). Gamificación. *EduTrends Gamificación*, 8.

- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). La Gamificación. *EduTrends*.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Gamificación y Reflexión*.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2.
- Reyes, G. (2002). *Para entender la pragmática*. Madrid .
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *EKS*, 1-3.
- Spratt, Mary; Pulverness, Alan; Williams, Melanie;. (2011). *Teaching Knowledge Test Course*. Cambridge University Press.
- Teng, K., & Baker, C. (2014). *What Can Educators Learn from the Gaming Industry?* Recuperado el 2018, de <http://www.edutopia.org/blog/educators-learn-from-gaming-indu>:  
<http://www.edutopia.org/blog/educators-learn-from-gaming-indu>

Universidad de Cádiz. (2012). *Capacidad de comunicación*. Obtenido de [http://www.csintranet.org/competenciaslaborales/index.php?option=com\\_content&view=article&id=145:capacidad-de](http://www.csintranet.org/competenciaslaborales/index.php?option=com_content&view=article&id=145:capacidad-de)

Universidad de Oviedo. (2007). *Jornadas de intercambio de experiencias en docencia universitaria en la Universidad de Oviedo*. Asturias: Ediciones de la Universidad de Oviedo.

Villalustre Martínez, L., & Del Moral, P. M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education*, 3-14.

Warriner, J. E. (1988). *ENGLISH, Composition and Grammar*. Orlando, Florida: Harcourt Brace Jovanovich.

Weinreich, U. (1968). *Languages in contact*. Paris: La Haya.

Zichermann, & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge.

# Descubre tu próxima lectura

Si quieres formar parte de nuestra comunidad,  
regístrate en <https://www.grupocompas.org/suscribirse>  
y recibirás recomendaciones y capacitación



   @grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com

Gina Maricruz Cerda Solís

Lic. en Ciencias de la Educación mención en Inglés,  
Universidad Técnica de Ambato – UTA; Máster en  
Lingüística y Didáctica de Enseñanza de Idiomas  
Extranjeros, Universidad Central del Ecuador- UCE;  
Máster en Gerencia y Liderazgo Educativo,  
Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL-PUCE-SI;  
Diplomado en Enseñanza de Inglés como Segunda  
Lengua, Escuela Politécnica del Ejército-ESPE;  
Diplomado Internacional en Competencias Docentes;  
Tec. de Monterrey - Cambridge; Diplomado en  
Neurociencia Cognitiva – UHE; Docente en Universidad  
de las Fuerzas Armadas ESPE-SL.

gmcerda@espe.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7806-7123>

[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=list\\_works&hl=es&user=4b-AddQAAAAJ](https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&user=4b-AddQAAAAJ)

[https://www.researchgate.net/profile/Gina\\_Cerda\\_Solis/research](https://www.researchgate.net/profile/Gina_Cerda_Solis/research)

compas  
Grupo de capacitación e investigación pedagógica



@grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com



ISBN: 978-9942-33-430-5



@grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com

**compas**  
Grupo de capacitación e investigación pedagógica