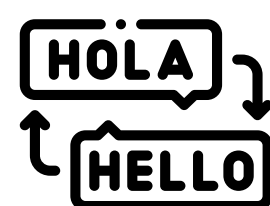


Comparación de estrategias gamificadas y tradicionales para la adquisición de vocabulario en clases virtuales de inglés

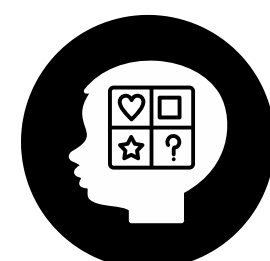
Hazel Alfaro Salas

DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v28i44.5717>



INTRODUCCIÓN

El texto se propone comparar estrategias gamificadas vs tradicionales para adquirir vocabulario en un curso virtual de inglés, según rendimiento académico y género.



El vocabulario es la base del aprendizaje de un segundo idioma.



En estudiantes hispanohablantes, predomina una enseñanza tradicional (memorización y repetición) que reduce el interés.



Los entornos virtuales pueden favorecer el aprendizaje activo. La gamificación se propone como estrategia motivadora.



MATERIALES Y MÉTODOS

01

Enfoque cuantitativo, diseño comparativo. Muestra: 26 estudiantes (16 mujeres, 10 hombres), nivel intermedio, curso virtual UNED.

02

G1 (n=14): estrategia gamificada (Wordwall, Quizziz, juegos, tarjetas, etc.). G2 (n=12): estrategia tradicional (libro, "vocabulary file", imágenes y audios).

03

Evaluación: examen parcial y final (0-7). Análisis con factor de Bayes (BF10) en JASP.



DISCUSIÓN DE RESULTADOS

G1 tuvo promedios mayores que G2 (diferencia promedio 0,5), pero no significativa en el promedio total (BF sugiere H0).

En parcial, no hubo evidencia de superioridad de G1 (BF<1).

En final, sí hubo tendencia significativa a favor de G1 (BF>1), pero evidencia débil/marginal.

Por género: no hubo evidencia de diferencias dentro de un grupo, ni entre varios (BF<1).

CONCLUSIONES

La gamificación mejora el rendimiento en vocabulario, pero en este caso no fue significativa en el promedio final del curso.

La mejora se observó sobre todo en la prueba final.

El género no influyó en el rendimiento.

Se recomienda ampliar muestra, niveles de inglés y duración para confirmar efectos.