

Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el vocabulario en inglés desde la categoría de los verbos de acción en tiempos presente y pasado en la habilidad de lectura en los estudiantes de nivel II de inglés de la Universidad Cooperativa de Colombia campus Pasto.

(Resumen Analítico)

Gamification as a didactic strategy to strengthen English vocabulary in the category of action verbs in present and past tenses within the reading skill of level II English students at the Universidad Cooperativa de Colombia, campus Pasto.
(Analytical Summary)

Autores (*Authors*): Melo España Deisy Marcela, Quema Guerra Paula Andrea

Facultad (*Faculty*): de Educación

Programa (*Program*): Pedagogía

Asesor (*Support*): Mag. Álvaro Alexander Martínez

Fecha de terminación del estudio (*End of the research*): AGOSTO 2024

Modalidad de Investigación (*Kind of research*): Trabajo de Grado

PALABRAS CLAVE. GAMIFICACIÓN; VERBOS DE ACCIÓN; ESTRATEGIA; INGLÉS; LECTURA

KEY WORDS. GAMIFICATION; ACTION VERBS; STRATEGY; ENGLISH; READING.

RESUMEN.

Se presenta una investigación cualitativa de tipo investigación-acción para implementar una estrategia pedagógica gamificada que permita mejorar el conocimiento de los verbos de acción en inglés y la habilidad lectora en estudiantes de nivel II de inglés de la Universidad Cooperativa de Colombia. La propuesta busca resolver dificultades identificadas previamente en cuanto al dominio gramatical y uso contextualizado de dichos verbos. Se fundamenta en modelos sobre adquisición de vocabulario en un segundo idioma y teorías sobre procesamiento lector y gamificación educativa. Participaron 10 estudiantes a través del método no probabilístico, aplicándose encuesta, taller diagnóstico (pretest y postest) y guía de observación para recoger datos cualitativos. Inicialmente se evidenciaron problemas

en la conceptualización gramatical y lectura de los verbos de acción. No obstante, tras la implementación gamificada se observó una mejor comprensión de las categorías verbales, mayor manejo de la conjugación verbal en presente y pasado, y mejor desempeño en la identificación de acciones principales al leer. Desde la perspectiva estudiantil, la estrategia incrementó la motivación y facilitó la apropiación de conocimientos. En conclusión, la gamificación tuvo un impacto altamente positivo en el aprendizaje, logrando superar las dificultades iniciales en el dominio gramatical y lector mediante recursos lúdicos que generaron mayor compromiso e interés en los estudiantes.

ABSTRACT.

This study implemented a gamified pedagogical strategy to support the use of English vocabulary in the category of action verbs in the present and past tense, aiming to improve reading skills of Level II English students of Cooperative of Colombia University evidenced difficulties in verbs, grammar, and verbal tenses. Considering verbs' central role in temporally structuring sentences, enhanced vocabulary enables accurately describing actions. Moreover, gamification promotes motivation via technology and ludic dynamics. A qualitative paradigm was assumed, with critical social approach and action research methodology. Data collection included surveys, workshops, observation, and grounded theory analysis. Results showed better identification of action verbs, grammar mastery in tenses and reading gains. The gamified strategy met motivation and learning effectiveness criteria. Students also perceived positive influences on memorizing irregular verbs and reading abilities. In conclusion, integrating gamification significantly enhanced student motivation, reading performance and learning, aiding comprehension, and vocabulary appropriation, thereby confirming theories on its pedagogical effectiveness.

CONCLUSIONES.

La estrategia didáctica basada en la gamificación demostró ser efectiva para fortalecer el conocimiento de los verbos de acción en los tiempos presente y pasado en la habilidad lectora en inglés de los estudiantes de nivel II de la Universidad Cooperativa campus Pasto. La implementación de actividades lúdicas e interactivas contribuyó a la adquisición y consolidación de conceptos gramaticales, así como al reconocimiento y diferenciación de los verbos de acción de otros tipos de verbos. Además, los estudiantes lograron mejorar su habilidad para identificar las acciones principales expresadas en los textos desde un nivel literal, lo cual es un paso fundamental para el desarrollo de la comprensión lectora en inglés. La estrategia de gamificación fomentó un entorno de aprendizaje atractivo y motivador, aumentando el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los participantes reconocieron una mejora en su vocabulario relacionado con los verbos de acción en inglés, así como en el conocimiento y aplicación de las reglas gramaticales para utilizar los verbos en

diferentes tiempos verbales, especialmente en presente y pasado.

A continuación, se presentan por cada objetivo diseñado las conclusiones que se obtuvieron:

Objetivo 1. Los resultados del pretest revelaron que los estudiantes tenían dificultades en varios aspectos relacionados con los verbos de acción en presente y pasado. Si bien comprendían el concepto general de verbo de acción, presentaban limitaciones en la identificación de las reglas gramaticales para el uso de la tercera persona singular en presente, el reconocimiento de verbos irregulares en pasado y la comprensión lectora literal asociada a las acciones expresadas por los verbos en los textos.

Una de las limitaciones que se encontró para plantear el taller pretest centrado únicamente en los verbos de acción en los tiempos presente y pasado y sus reglas gramaticales fue la escasez en estudios previos y herramientas de evaluación específicas para medir el conocimiento de estos verbos, por ello, fue necesario adaptar instrumentos más generales y desarrollar herramientas de evaluación propias que requirieron buscar expertos para la validación de estos, lo que podría haber afectado la precisión en la medición del conocimiento inicial de los estudiantes y la comparabilidad con otros estudios en el campo. Esta carencia resalta la necesidad de desarrollar y validar instrumentos de evaluación específicos para los verbos de acción en estos tiempos verbales, así como de realizar más investigaciones centradas en este aspecto particular de la enseñanza del inglés.

Objetivo 2. Se diseñó una estrategia didáctica innovadora basada en la gamificación, utilizando plataformas interactivas como Genial.ly y Kahoot. Esta estrategia incorporó elementos lúdicos, desafíos, recompensas y actividades colaborativas para promover un aprendizaje activo y significativo de los verbos de acción en presente y pasado. La implementación de la estrategia fomentó una comunicación efectiva entre docentes y estudiantes, aumentó la motivación y promovió el desarrollo de competencias a través de la competencia y el aprendizaje colaborativo.

Una limitación significativa en este estudio fue la abundancia de herramientas digitales disponibles para la gamificación educativa, lo que inicialmente dificultó la selección de las más apropiadas para nuestro objetivo. Esta variedad, aunque beneficiosa en términos de opciones, presentó un desafío en cuanto a la evaluación y elección de las herramientas más efectivas para nuestra estrategia de enseñanza de verbos de acción en inglés. Tras un cuidadoso análisis y consideración de factores como la facilidad de uso, la interactividad y la capacidad de integración, se optó por concentrarse en cuatro herramientas principales: Genially, que se destacó como la plataforma central debido a su versatilidad y capacidad para crear contenido interactivo; Educaplay, utilizada para desarrollar juegos de vocabulario; Kahoot, implementada para ejercicios de comprensión lectora; y Nearpod, que complementó las actividades interactivas. Esta selección final permitió crear una experiencia de

aprendizaje diversa y atractiva, aunque reconocemos que otras combinaciones de herramientas podrían haber sido igualmente efectivas. La decisión de limitar el número de plataformas utilizadas facilitó una implementación más enfocada y manejable de la estrategia de gamificación, permitiendo una integración y coherencia en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo 3. Los resultados del postest y la encuesta abierta evidenciaron que la estrategia didáctica basada en la gamificación brindó un apoyo significativo en el fortalecimiento del conocimiento de los verbos de acción en los tiempos presente y pasado, así como en el desarrollo de la habilidad lectora en inglés. Los estudiantes lograron mejorar su capacidad para identificar y diferenciar los verbos de acción, reconocer las acciones principales expresadas en los textos y comprender las reglas gramaticales asociadas a los diferentes tiempos verbales. Además, los participantes resaltaron que la estrategia gamificada hizo el proceso de aprendizaje más atractivo, motivador y entretenido, facilitando la adquisición y retención de conocimientos.

Así como en el objetivo uno, una de las dificultades que se presentó para la realización del postest, fue encontrar un taller centrado en esta temática. Sin embargo, una limitación significativa en este estudio surgió en relación con la técnica de recolección de datos empleada. Si bien se utilizó una encuesta, una herramienta tradicionalmente cuantitativa, con el propósito de obtener información cualitativa sobre las percepciones de los estudiantes frente a la estrategia de gamificación implementada, los resultados no fueron tan ricos en detalles como se esperaba. Los estudiantes se mostraron particularmente parcos al describir sus experiencias, sentimientos y opiniones sobre la estrategia, así como al proporcionar sugerencias de mejora. Esta limitación en la profundidad de las respuestas obtenidas restringió nuestra capacidad para comprender plenamente el impacto cualitativo de la intervención desde la perspectiva de los participantes.

En retrospectiva, se concluye que una entrevista semiestructurada podría haber sido una alternativa más efectiva para este propósito. La naturaleza interactiva de una entrevista, especialmente si se graba en audio y video, permitiría obtener respuestas más detalladas y matizadas. Además, daría la oportunidad de hacer preguntas de seguimiento y explorar en mayor profundidad las experiencias y opiniones de los estudiantes. La comunicación no verbal capturada en video también podría proporcionar información valiosa sobre las reacciones y emociones de los participantes.

Esta limitación subraya la importancia de seleccionar cuidadosamente los métodos de recolección de datos en función de la naturaleza de la información que se busca obtener. Para futuros estudios en este campo, se recomienda considerar el uso de métodos cualitativos más robustos, como entrevistas o grupos focales, para capturar de manera más efectiva las percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con las estrategias de gamificación en el aprendizaje de idiomas.

CONCLUSIONS: *En ingles empleando letra Arial 12 y en cursiva.*

The didactic strategy based on gamification proved to be effective in strengthening the knowledge of action verbs in present and past tenses within the English reading skill of level II students at the Universidad Cooperativa, Pasto campus. The implementation of playful and interactive activities contributed to the acquisition and consolidation of grammatical concepts, as well as the recognition and differentiation of action verbs from other types of verbs. Additionally, students managed to improve their ability to identify the main actions expressed in texts at a literal level, which is a fundamental step in developing reading comprehension in English. The gamification strategy fostered an attractive and motivating learning environment, increasing student engagement and active participation in the teaching-learning process. Participants acknowledged an improvement in their vocabulary related to action verbs in English, as well as in their knowledge and application of grammatical rules for using verbs in different tenses, especially in present and past.

The following conclusions were obtained for each designed objective:

Objective 1: The pretest results revealed that students had difficulties in various aspects related to action verbs in present and past tenses. While they understood the general concept of action verbs, they showed limitations in identifying grammatical rules for using the third person singular in present tense, recognizing irregular verbs in past tense, and literal reading comprehension associated with the actions expressed by verbs in texts.

One of the limitations encountered in designing the pretest workshop focused solely on action verbs in present and past tenses and their grammatical rules was the scarcity of previous studies and specific assessment tools to measure knowledge of these verbs. Therefore, it was necessary to adapt more general instruments and develop our own evaluation tools, which required seeking experts for validation. This may have affected the accuracy in measuring students' initial knowledge and comparability with other studies in the field. This lack highlights the need to develop and validate specific assessment instruments for action verbs in these tenses, as well as to conduct more research focused on this particular aspect of English teaching.

Objective 2: An innovative didactic strategy based on gamification was designed, using interactive platforms such as Genial.ly and Kahoot. This strategy incorporated playful elements, challenges, rewards, and collaborative activities to promote active and meaningful learning of action verbs in present and past tenses. The implementation of the strategy fostered effective communication between teachers and students, increased motivation, and promoted the development of competencies through competition and collaborative learning.

A significant limitation in this study was the abundance of digital tools available for

educational gamification, which initially made it difficult to select the most appropriate ones for our objective. This variety, although beneficial in terms of options, presented a challenge in evaluating and choosing the most effective tools for our strategy of teaching action verbs in English. After careful analysis and consideration of factors such as ease of use, interactivity, and integration capability, we chose to focus on four main tools: Genially, which stood out as the central platform due to its versatility and ability to create interactive content; Educaplay, used to develop vocabulary games; Kahoot, implemented for reading comprehension exercises; and Nearpod, which complemented the interactive activities. This final selection allowed us to create a diverse and engaging learning experience, although we recognize that other combinations of tools could have been equally effective. The decision to limit the number of platforms used facilitated a more focused and manageable implementation of the gamification strategy, allowing for integration and coherence in the students' learning experience.

Objective 3: The results of the posttest and open survey showed that the didactic strategy based on gamification provided significant support in strengthening the knowledge of action verbs in present and past tenses, as well as in developing English reading skills. Students managed to improve their ability to identify and differentiate action verbs, recognize the main actions expressed in texts, and understand the grammatical rules associated with different verb tenses. Furthermore, participants highlighted that the gamified strategy made the learning process more attractive, motivating, and entertaining, facilitating the acquisition and retention of knowledge.

As in objective one, one of the difficulties encountered in conducting the posttest was finding a workshop focused on this topic. However, a significant limitation in this study arose in relation to the data collection technique employed. While a survey was used, a traditionally quantitative tool, with the purpose of obtaining qualitative information about students' perceptions of the implemented gamification strategy, the results were not as rich in details as expected. Students were particularly terse in describing their experiences, feelings, and opinions about the strategy, as well as in providing suggestions for improvement. This limitation in the depth of the responses obtained restricted our ability to fully understand the qualitative impact of the intervention from the participants' perspective.

In retrospect, it is concluded that a semi-structured interview could have been a more effective alternative for this purpose. The interactive nature of an interview, especially if recorded in audio and video, would allow for more detailed and nuanced responses. Additionally, it would provide the opportunity to ask follow-up questions and explore students' experiences and opinions in greater depth. Non-verbal communication captured on video could also provide valuable information about participants' reactions and emotions.

This limitation underscores the importance of carefully selecting data collection

methods based on the nature of the information sought. For future studies in this field, it is recommended to consider the use of more robust qualitative methods, such as interviews or focus groups, to more effectively capture students' perceptions and experiences in relation to gamification strategies in language learning.

RECOMENDACIONES.

En el presente trabajo de investigación, se ha realizado un avance en la aplicación de técnicas de gamificación para el aprendizaje de los verbos de acción en los tiempos pasado y presente. El trabajo ha demostrado cómo la incorporación de elementos lúdicos y desafiantes en las actividades educativas puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando así la comprensión de estas estructuras gramaticales fundamentales fortaleciendo la comprensión lectora. Por lo tanto, se recomienda que futuras investigaciones exploren la aplicación de estas técnicas en otros aspectos del aprendizaje de idiomas, como el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión escrita.

En el presente trabajo de investigación, se ha realizado un avance en la aplicación de técnicas de gamificación para el aprendizaje de los verbos de acción en los tiempos pasado y presente. El trabajo ha demostrado cómo la incorporación de elementos lúdicos y desafiantes en las actividades educativas puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando así la comprensión de estas estructuras gramaticales fundamentales fortaleciendo la comprensión lectora. Por lo tanto, se recomienda que futuras investigaciones exploren la aplicación de estas técnicas en otros aspectos del aprendizaje de idiomas, como el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión escrita.

Los resultados de este estudio sugieren que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje a corto plazo de los verbos de acción. En consecuencia, se recomienda llevar a cabo estudios longitudinales para evaluar el impacto a largo plazo de la gamificación en el dominio de los verbos de acción y otros componentes gramaticales.

La investigación ha demostrado el potencial de las herramientas digitales actuales en la gamificación del aprendizaje de idiomas. Por consiguiente, se sugiere explorar la integración de nuevas tecnologías, como la realidad virtual y la realidad aumentada, en combinación con la gamificación para crear experiencias de aprendizaje aún más inmersivas y atractivas.

El estudio ha evidenciado la eficacia de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda incorporar de manera sistemática estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

La investigación identificó dificultades en la diferenciación entre tipos de verbos. En

este sentido, se sugiere diseñar actividades gamificadas que permitan reforzar la diferenciación entre verbos de acción, verbos modales y verbos de estado.

El estudio resaltó la importancia de la práctica continua en el aprendizaje de reglas gramaticales. Por ello, se recomienda implementar actividades complementarias gamificadas que brinden oportunidades adicionales de práctica y refuerzo para la consolidación de las reglas gramaticales.

La investigación demostró la aceptación de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes. En consecuencia, se sugiere fomentar el uso de herramientas tecnológicas interactivas y plataformas de gamificación en el aula para mantener un ambiente de aprendizaje dinámico.

Finalmente, el estudio se centró en los verbos de acción y la comprensión lectora. Por lo tanto, se recomienda realizar investigaciones adicionales que exploren la efectividad de la gamificación en el desarrollo de otras habilidades lingüísticas, como la expresión oral y la escritura en inglés.

RECOMMENDATIONS.

In this research work, progress has been made in applying gamification techniques for learning action verbs in past and present tenses. The study has demonstrated how incorporating playful and challenging elements into educational activities can increase student motivation and engagement, thus facilitating the understanding of these fundamental grammatical structures and strengthening reading comprehension. Therefore, it is recommended that future research explore the application of these techniques in other aspects of language learning, such as vocabulary, listening comprehension, and written expression.

The results of this study suggest that gamification has a positive impact on the short-term learning of action verbs. Consequently, it is recommended to conduct longitudinal studies to evaluate the long-term impact of gamification on the mastery of action verbs and other grammatical components.

The research has demonstrated the potential of current digital tools in gamifying language learning. Therefore, it is suggested to explore the integration of new technologies, such as virtual reality and augmented reality, in combination with gamification to create even more immersive and engaging learning experiences.

The study has evidenced the effectiveness of gamification in student motivation and engagement. Thus, it is recommended to systematically incorporate gamification strategies into the English teaching-learning process.

The research identified difficulties in differentiating between types of verbs. In this regard, it is suggested to design gamified activities that allow reinforcement of the differentiation between action verbs, modal verbs, and state verbs.

The study highlighted the importance of continuous practice in learning grammatical rules. Therefore, it is recommended to implement complementary gamified activities that provide additional opportunities for practice and reinforcement to consolidate grammatical rules.

The research demonstrated students' acceptance of technological tools. Consequently, it is suggested to encourage the use of interactive technological tools and gamification platforms in the classroom to maintain a dynamic learning environment.

Finally, the study focused on action verbs and reading comprehension. Therefore, it is recommended to conduct additional research exploring the effectiveness of gamification in developing other linguistic skills, such as speaking and writing in English.