

**Jugando con palabras: uso de RPG playground para mejorar la retención de vocabulario
en inglés en entornos virtuales**

Johan Beltrán Gómez

Angie Viviana Pérez Arenas

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este estudio explora el impacto de RPG playground como herramienta de gamificación en la retención de vocabulario en inglés del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD. La investigación se desarrolla dentro del entorno virtual de Pedagogical Practice in Online Environments (PPOE), donde se identificaron limitaciones en el uso activo del vocabulario aprendido mediante métodos tradicionales. A través de un enfoque gamificado, los estudiantes participaron en actividades narrativas que permitieron la práctica de vocabulario en contextos interactivos y significativos. Los resultados revelan que RPG playground no solo mejora la retención de palabras, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes. A pesar de algunos desafíos técnicos, la herramienta fue efectiva en enriquecer el aprendizaje de vocabulario y en motivar a los estudiantes a aplicar activamente sus conocimientos. Este estudio destaca el potencial de la gamificación en el aprendizaje de idiomas y sugiere su integración en futuras prácticas pedagógicas.

Palabras clave: Gamificación, vocabulario, inglés, RPG playground, retención.

Abstract

This study explores the impact of RPG playground as a gamification tool on vocabulary retention in English for the Bachelor's Degree in Foreign Languages with an Emphasis in English at UNAD. The research occurs within the virtual environment of Pedagogical Practice in Online Environments (PPOE), where limitations were identified in the active use of vocabulary learned through traditional methods. Through a gamified approach, students participated in narrative-based activities that allowed for vocabulary practice in interactive and meaningful contexts. The results reveal that RPG playground not only improves word retention but also increases students' motivation and engagement. Despite some technical challenges, the tool effectively enriched vocabulary learning and encouraged students to actively apply their knowledge. This study highlights the potential of gamification in language learning and suggests its integration into future pedagogical practices.

Keywords: Gamification, vocabulary, English, RPG playground, retention.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	15
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	19
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico.....	24
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	36
Referencias Bibliográficas.....	37
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	41
--	----

Introducción

La propuesta pedagógica se desarrolla en el escenario de Pedagogical Practice in Online Environments (PPOE) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, dentro del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en inglés. Este entorno virtual ofrece cursos de Inglés II, III, IV y VII, mediante Teams. En este escenario se trabaja con 1 grupo de 10 estudiantes de diferentes niveles de competencia (A1, A2 o B1) y contextos socioeconómicos (estratos 1, 2 y 3). A pesar de su progreso en gramática y habilidades lingüísticas, los estudiantes enfrentan dificultades en la comunicación efectiva debido a un vocabulario limitado. Los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la repetición y memorización, no logran mantener la motivación ni promover una retención efectiva.

Para abordar esta problemática, la propuesta se enfoca en la integración de RPG playground como una herramienta de gamificación, para mejorar la retención y la fluidez comunicativa en inglés. Se espera que esta herramienta tenga un impacto significativo en varios aspectos del aprendizaje. En primer lugar, permitirá recordar y aplicar palabras nuevas en situaciones prácticas y, en segundo lugar, promoverá su uso de manera más fluida y espontánea. Así, el objetivo principal de la propuesta pedagógica es mejorar la retención y el uso activo del vocabulario en inglés de los estudiantes del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la UNAD, mediante la implementación de RPG playground como estrategia de gamificación que permita una inmersión interactiva en un contexto práctico.

La importancia de este enfoque se fundamenta en varios aspectos clave. En primer lugar, se aborda la resolución del problema del vocabulario limitado, un desafío común en el aprendizaje de idiomas que afecta la comunicación efectiva de los estudiantes, y que obstaculiza

su habilidad para expresarse fluidamente. Es por eso que, la propuesta busca resolver este problema al proporcionar un aprendizaje interactivo y lúdico que facilite ese proceso.

La propuesta de investigación utiliza el aprendizaje basado en escenarios a través de gamificación, sumergiendo a los estudiantes en un mundo simulado mediante RPG playground. Para eso, se planifica una secuencia didáctica de 3 intervenciones que incluya actividades didácticas antes de sumergir a los estudiantes en la experiencia de usar RPG playground, y el diseño de un videojuego mediante este recurso que será la base de la secuencia didáctica.

Esta propuesta promete mejorar significativamente la retención de vocabulario a corto, mediano y largo plazo, gracias a las experiencias inmersivas del videojuego, que son emocionalmente atractivas y cognitivamente desafiantes. Además, el impacto pedagógico podría ser considerable, ya que RPG playground aún no es ampliamente usado en la educación. Su opción por más docentes podría innovar la enseñanza, enriqueciendo los contextos y escenarios simulados y transformando el aprendizaje de idiomas en un entorno virtual dinámico y motivador en la era digital.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Pedagogical Practice in Online Environments (PPOE) de la UNAD, es un escenario virtual de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (LILEI). Los estudiantes reciben clases y apoyo académico intensivo en inglés, siguiendo los cursos de la malla curricular. Los cursos incluidos son: Inglés II, Inglés III, Inglés IV e Inglés VII, fundamentales para el desarrollo de competencias lingüísticas avanzadas. Las clases se desarrollan durante un semestre académico de 14 semanas, con dos sesiones semanales. Estas se realizan a través de Microsoft Teams, lo que facilita la interacción en tiempo real y el aprendizaje en un entorno virtual. Además, el PPOE no solo es clave para la adquisición de conocimientos lingüísticos, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la enseñanza del inglés en entornos digitales, reflejando la naturaleza nacional y flexible de la educación en la UNAD.

Para esta investigación se trabaja con un grupo de inglés IV compuesto por diez estudiantes. Estos estudiantes provienen de diversas regiones del país, lo que aporta una rica diversidad de necesidades, culturas, creencias y tradiciones al estudio. Todos están cursando el pregrado de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (LILEI) en la UNAD, con el objetivo de adquirir habilidades pedagógicas especializadas para la enseñanza en entornos virtuales.

El grupo es notablemente heterogéneo en términos de competencia en inglés, sin embargo, al estar en Inglés IV se espera un nivel intermedio de inglés, es decir, B1, lo que representa un desafío y una oportunidad para adaptar las estrategias pedagógicas a sus diversas habilidades, ya que, cada estudiante presenta un ritmo y estilo de aprendizaje diferentes. Además, los estudiantes pertenecen a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, y tienen edades que oscilan entre los 18 y 40 años, lo que refleja una amplia gama de experiencias de vida y

contextos educativos. Esta diversidad geográfica y socioeconómica, combinada con las diferencias en los niveles de competencia lingüística, subraya la necesidad de un enfoque pedagógico flexible y personalizado que atienda las necesidades específicas de cada estudiante en el contexto de la educación virtual.

Las demandas de aprendizaje del grupo hacen énfasis en los conocimientos de uso tecnológicos al estudiar en un escenario virtual y a distancia, así mismo, el dominio de la lengua inglesa, ya que, al ser docentes en formación, deben adquirir excelentes habilidades y competencias comunicativas, mientras que, a su vez, aprenden pedagogía y didácticas de los profesores. Se espera que estos estudiantes logren adquirir un nivel C1 durante toda su carrera ya que es requisito de grado establecido por el Ministerio de Educación. De esta manera, los estudiantes, desde su aprendizaje autónomo y metodologías de aprendizaje basadas en la UNAD, aprenden y aplican nuevos conocimientos en el escenario PPOE.

El escoger la carrera de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés da un indicio de que el estudiante tiene una inclinación o gusto por el idioma. Esto refleja que el alumno tiene un conocimiento previo del inglés, aunque sea básico, pero que le proporciona las bases necesarias para avanzar en su aprendizaje. Por otro lado, es probable que el estudiante se sienta motivado a profundizar en el idioma y mejorar sus habilidades. El desempeño que logran los estudiantes en ese escenario es amplio y variado, abarcando diferentes áreas de desarrollo. Por ejemplo, una mejora de habilidades lingüísticas, dominio de las TICS, aprendizaje de pedagogías y didácticas, aplicación de conocimientos teóricos en práctica, evaluación y retroalimentación detallada de su producción académica y participación.

En cuanto a las estrategias pedagógicas y didácticas, los estudiantes se familiarizan con un amplio abanico de enfoques adaptados al entorno virtual, como metodologías activas que

promueven la participación y el aprendizaje autónomo. Este aprendizaje se traduce en la capacidad de los estudiantes para trasladar la teoría pedagógica (contenido de la UNAD) a la práctica real (PPOE) en entornos digitales, planificando y ejecutando clases en línea que reflejan una comprensión profunda de los principios pedagógicos, y adaptándose a las necesidades específicas de sus estudiantes. Finalmente, el entorno del PPOE fomenta un alto nivel de participación y colaboración, ya que tienen encuentros periódicamente con los compañeros y profesores para practicar inglés como lengua extranjera.

En el ámbito de aprendizaje de idiomas, uno de los retos persistentes es la dificultad en la comunicación efectiva, a menudo relacionada con un vocabulario limitado. Los estudiantes, independientemente de su nivel de competencia gramatical, usualmente luchan por expresar ideas de manera fluida y coherente debido a la falta de vocabulario amplio. Tradicionalmente, la enseñanza del vocabulario en el aprendizaje de idiomas se ha centrado en métodos repetitivos y de memorización. Sin embargo, estas metodologías con frecuencia no logran mantener la motivación de los estudiantes ni promover una retención del vocabulario. A partir de esto, y como afirma Mogrovejo (2019) la gamificación toma valor en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como una técnica que lleva los juegos al ámbito educativo.

La integración de esta técnica en la enseñanza del vocabulario ofrece un enfoque innovador al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo y envolvente. “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” (Gaitán, 2012, p. 1).

A través de la observación se ha evidenciado que, aunque los estudiantes han demostrado un entendimiento adecuado de la gramática y un avance en las competencias lingüísticas del

inglés, persisten dificultades significativas en la comunicación efectiva. Esto se debe en gran parte a una limitada riqueza léxica, que impide a los estudiantes expresar sus ideas y pensamientos de manera fluida y clara cuando se involucran en actividades como hablar, escuchar, leer o escribir. La falta de un vocabulario amplio y sólido obstaculiza su capacidad para desarrollar ideas complejas y mantener una comunicación coherente y efectiva en inglés.

Este problema de vocabulario limitado afecta directamente la capacidad comunicativa y el desempeño general en las diferentes habilidades lingüísticas. A pesar de los esfuerzos tradicionales en la enseñanza del inglés, la retención de vocabulario se convierte en un aspecto crucial que necesita atención para mejorar no solo su capacidad de expresarse, sino también su desempeño general relacionado con habilidades de lenguaje. Las metodologías actuales pueden no ser suficientemente eficaces para mantener la motivación y la concentración de los estudiantes, lo que afecta su capacidad para internalizar y utilizar el vocabulario de manera activa.

En respuesta a esta problemática, la práctica e investigación pedagógica a trabajar se enfoca en la implementación de RPG playground como una estrategia de gamificación para mejorar la motivación y concentración de los estudiantes con el fin de que ellos sean capaces de retener mejor el vocabulario, ya que, al proporcionar un enfoque interactivo y lúdico para el aprendizaje del idioma mediante RPG playground, una plataforma que permite la creación de juegos educativos basados en narrativas y mecánicas de juego, gracias a su modelo de juego de roles, se fomenta una experiencia de aprendizaje inmersiva y motivadora que facilita la internalización y el uso activo del vocabulario, a través de narrativas, historias e inmersión de escenarios.

Igualmente, la naturaleza lúdica y narrativa de los juegos diseñados en RPG playground promueve una mayor exposición al vocabulario en contextos significativos y aplicados, lo cual contribuye a una mejor consolidación de las palabras en la memoria a largo plazo al permitir prácticas contextualizadas y repetitivas. La integración de esta herramienta tiene el potencial de motivar a los estudiantes y mejorar su capacidad de retener y usar el vocabulario de manera efectiva en diversos contextos comunicativos.

Este estudio propone evaluar cómo RPG playground puede influir positivamente en la retención de vocabulario y en la mejora de la fluidez y espontaneidad en las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Al hacerlo, busca ofrecer una alternativa innovadora que pueda ser implementada en el entorno virtual del grupo para abordar las dificultades actuales en el aprendizaje de inglés y mejorar los resultados generales en la comunicación en este idioma.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la herramienta RPG playground mejora la retención del vocabulario de inglés en estudiantes jóvenes y adultos del escenario de Pedagogical Practice in Online Environments durante el periodo 16-04 de 2024?

Objetivos

Objetivo General

Determinar cómo la herramienta RPG playground mejora la retención del vocabulario de inglés de estudiantes jóvenes y adultos del escenario de Pedagogical Practice in Online Environments

Objetivos Específicos

Diseñar escenarios inmersivos y pedagógicamente efectivos utilizando RPG playground para el desarrollo de vocabulario en jóvenes y adultos.

Implementar el uso de RPG playground como una herramienta didáctica para fomentar el desarrollo de vocabulario en estudiantes en entornos educativos en línea.

Evaluar la eficacia de RPG playground en el desarrollo del vocabulario en jóvenes y adultos dentro del contexto de la práctica pedagógica en entornos en línea.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Pérez (2023) afirma que, para tener una base sólida respecto a esta práctica e investigación pedagógica, es muy importante tener en cuenta que la teoría y la práctica van siempre agarradas de la mano, en donde la teoría es la base de información que los docentes utilizan para ejecutar la práctica, y esta, a la vez confirma y fortalece la teoría, o incluso crea nuevas interrogativas para ser investigadas. Del mismo modo, se fortalece el carácter político en donde los sujetos implicados en la educación se ven beneficiados, mejora el poder político, y modifica para bien el contexto académico. De esta manera, para esta propuesta pedagógica se indaga un soporte teórico sobre el uso de la herramienta RPG playground para mejorar la retención de vocabulario en inglés en estudiantes de PPOE.

Teniendo en cuenta el aporte de Ausubel (1997), señala que existen tres tipos de aprendizajes significativos para la adquisición de vocabulario: aprendizaje de representaciones, donde la persona relaciona la palabra aislada con el objeto que está percibiendo; aprendizaje de conceptos, donde se entiende el significado de la palabra aislada a través de las características o categorizaciones que dan concepto a esa palabra; y aprendizaje por proposiciones, en el cual las oraciones y/o un grupo de la palabras dan significado a una palabra.

Esta teoría de aprendizaje significativo, en la propuesta pedagógica se integra el aprendizaje por adquisición, conceptos y proposiciones a los estudiantes en donde ellos utilicen la estructura cognitiva, es decir, sus saberes previos, para facilitar la comprensión y el significado de las palabras nuevas que el docente busca que los estudiantes adquieran en las clases. De esta forma, el proceso de adquisición del vocabulario se vuelve profundo y significativo.

No obstante, Ausubel (1997) indica que si el estudiante no cuenta con una estructura cognitiva con el vocabulario inglés de un específico contexto para poder relacionar las nuevas palabras, a través del aprendizaje por repetición podrá crear una nueva estructura cognitiva que ayudará a seguir una nueva secuencia de aprendizaje significativo. Sin embargo, esta no adquiere un conocimiento profundo y por ende esta más ligada a llegar a ser un aprendizaje de corto plazo que pasará al olvido.

Adicionalmente, Ma (2009) menciona que, para lograr una buena retención de palabras a largo plazo, las palabras deben ser practicadas y reforzadas en varios contextos para recordar su significado y ser repetidas durante el tiempo. Para ello, con la herramienta RPG, la cantidad de contextos son inmensos en donde el estudiante ve las palabras en varias situaciones de tiempo y lugar, y asimismo puede usarlas para comunicar ideas en la lengua inglesa y lograr un buen proceso comunicativo dentro del videojuego.

Por otro lado, Mármol (2023) marca que el vocabulario que se debe enseñar a los alumnos es aquello relacionado con palabras que ellos necesiten, les motive, el currículo les exija y, además, aborden un gran campo semántico. Desde luego, todo el vocabulario va a estar ligado a las necesidades y gustos de los estudiantes, al nivel de inglés de competencias comunicativas que ellos tengan, a las temáticas dadas por el currículo educativo, y al contexto cultural. Además, el uso del campo semántico es realmente importante, ya que el estudiante puede relacionar una palabra con muchos significados que pueden tener dependiendo del contexto. Por ejemplo, si se quiere enseñar la palabra “caballero” en inglés, los estudiantes tendrán que verlo en diferentes contextos ya que este puede ser tanto “gentleman- señor respetuoso” o “knight- jinete”.

Además, es necesario resaltar que la implementación de RPG playground no solo se ejerce como una práctica educativa basada en la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel,

sino que también permite abrir nuevos interrogantes sobre cómo los juegos digitales y la narrativa interactiva pueden modificar o complementar estas teorías. Los resultados obtenidos a través de esta estrategia pueden llevar a nuevas investigaciones en el impacto de la comunicación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ampliando el marco teórico existente y fomentando una práctica docente más reflexiva y adaptativa.

En este sentido, RPG playground facilita el aprendizaje de vocabulario al permitir a los estudiantes relacionar palabras con el contexto dentro de ese juego de roles, mediante un video juego que, como menciona Gee (2003) permite que los estudiantes piensen de manera crítica, y esto es un “principio de aprendizaje poderoso que se adapta bien a las aulas, pero mal al aprendizaje tradicionalista, pasivo” (p. 194) basado en ejercicios repetitivos. Por tanto, el enfoque y la herramienta se convierten en aspectos innovadores en la educación actual, ya que, los alumnos interactúan con las palabras dentro del juego, asociándolas con personajes, objetos o acciones. Este enfoque refuerza el aprendizaje de representaciones, conceptos y proposiciones, brindando un contexto significativo para el vocabulario.

No obstante, la repetición de vocabulario en un entorno contextualizado, como el ofrecido por RPG playground, supera el aprendizaje superficial. Es por eso que, se hace actualmente un esfuerzo por, como indica Warschauer (2003) “desarrollar planes para una mejor integración de las TIC en las aulas” (p. 4). Aunque la repetición es útil, el aprendizaje se profundiza cuando las palabras se aplican en situaciones variadas y relevantes, y no solo de forma descontextualizada. De hecho, el mismo autor menciona en una de sus investigaciones, que la enseñanza del vocabulario fuera de contexto y con palabras aisladas, fue un factor que causó el abandono de un enfoque de actividad basada en computador.

En relación con RPG playground cumple con la necesidad ofrecer múltiples escenarios para la práctica del vocabulario en inglés, involucrando a los estudiantes en una historia activa que facilita la retención del léxico, debido a que, cuando una persona aprende de forma cultural, por ejemplo, mediante un video juego, se aprende mediante “la acción y la conversación con otros, no memorizando palabras fuera de sus contextos de aplicación” (Gee, 2004, p. 35). En este sentido RPG playground no solo permite que los estudiantes apliquen el vocabulario de manera contextualizada, sino que refuerza el aprendizaje activo al involucrarlos en situaciones donde deben usar el léxico de forma práctica y significativa.

A su vez, Mármol (2023) destaca la necesidad de enseñar vocabulario relevante para los estudiantes. RPG playground permite que los docentes diseñen contextos dentro del juego que respondan a las necesidades e intereses de los alumnos, haciendo el aprendizaje más motivador y alineado con el currículo educativo. Esto incluye enseñar palabras en distintos contextos, como el ejemplo de "caballero" que puede significar tanto "knight" como "gentleman," según el contexto del juego. Sobre todo, como confirma Gee (2003) centrándose en vocabulario pilar para establecer una buena base para el aprendizaje futuro.

En conclusión, RPG playground representa una estrategia pedagógica innovadora que combina teoría, práctica y tecnología para la enseñanza del vocabulario en inglés. Al proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades de los estudiantes, se espera mejorar tanto la retención del vocabulario como las habilidades comunicativas en contextos reales, ofreciendo una experiencia educativa significativa y enriquecedora.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Teniendo en cuenta los niveles de inglés del Marco Común Europeo de Referencia (MCER), al trabajar con estudiantes universitarios del programa de LILEI de la UNAD, la planeación se centra en el desarrollo de competencias correspondientes al nivel B2 del MCER. Según el Ministerio de Educación Nacional (2006), los estudiantes de educación superior en Colombia deben alcanzar un nivel B2 al finalizar su formación universitaria. En este nivel, se enfatizan las competencias de conversación, lo que permite a los estudiantes consolidar sus habilidades lingüísticas y prepararse para desarrollar dicho nivel, y alcanzar el C1 que se espera de egresados de Licenciatura en Lenguas Extranjeras. La herramienta RPG playground se usa como un recuerdo didáctico innovador para promover el uso práctico del vocabulario y mejorar la retención del léxico, mediante la creación de mundos simulados de manera interactiva.

Por otro lado, los lineamientos curriculares se basan en las necesidades de los estudiantes y los contenidos de English IV de la carrera LILEI de la UNAD. La planeación didáctica ayudará a los estudiantes a enriquecer su conocimiento y vocabulario para poder culminar de forma efectiva todo su proceso académico, teniendo en cuenta la formación basada en competencias y el propósito inicial del programa.

En esta planeación didáctica se usan competencias socioformativas y una formación integral, ya que, justo como Medina y Tobón (2010) indican, se deben utilizar enfoques diferentes a los modelos tradicionales y reduccionistas en donde los estudiantes se formen integralmente y en contexto, con el fin de mejorar la educación. De esta manera, a través de la gamificación se integran no solamente los saberes teóricos correspondientes al lineamiento curricular y estándares de competencias, sino que se añaden valores y formación humana, junto

al aprendizaje significativo en donde los estudiantes están en un contexto en el cual se podrá utilizar los conocimientos previos y nuevos para facilitar la construcción de las competencias.

Igualmente, como mencionan Medina y Tobón (2010), “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral” (p. 91). Por ende, la comprensión basada en competencias se fundamenta en una pedagogía en donde se utilizan contextos sociales que permitan que los estudiantes sean capaces de aplicar sus conocimientos aprendidos en la sociedad para el bienestar común de todas las personas, en donde los valores, responsabilidad social, la inclusión y convivencia del ser humano sea muy relevante en la educación de los estudiantes, ya que, no cumple solamente con los estándares que exige el Ministerio de educación, sino que fomenta el proyecto de vida de los estudiantes y el proyecto institucional de la UNAD donde pertenece el escenario PPOE.

En este sentido, y siguiendo el planteamiento de Tobón (2010) se comprende que el enfoque por competencias es una herramienta valiosa para mejorar la calidad educativa, pero no debe ser visto como una solución mágica a todos los problemas que se presentan en el sistema educativo. Es fundamental reconocer que la implementación de este modelo debe ser adaptada a las necesidades específicas de los estudiantes y al ambiente de aprendizaje en el que se encuentran. La efectividad de este enfoque depende del rol que tome el maestro como guía de ese proceso de formación integral del estudiante, y de los enfoques pedagógicos que complementen la enseñanza basada en competencias para abordar de manera más amplia las complejas problemáticas de la educación.

Dentro de este marco, las competencias docentes propuestas por el autor se vuelven esenciales para la práctica pedagógica efectiva. En primer lugar, es importante la comunicación

en el entorno virtual porque permite que haya interacción a pesar de no estar físicamente con los estudiantes, y, además, logra desarrollar las habilidades para expresarse en el idioma. Segundo, la planeación del proceso educativo es un componente central porque este permite alinear las clases y contenidos con los objetivos y las necesidades de los alumnos. Tercero, la mediación del aprendizaje en el cual el docente actúa como mediador en ese proceso, facilitando la adquisición de conocimiento y brindando realimentación constructiva. Además, la producción de materiales, por ejemplo, mediante RPG playground, y el uso de las TIC, también hacen parte de la práctica ya que proporcionan una experiencia educativa dinámica y enriquecedora.

De esta manera, la propuesta pedagógica establecida integra el saber, saber hacer y saber ser mediante un enfoque que combina el conocimiento teórico, la práctica y el desarrollo personal. El saber se desarrolla mediante la adquisición de conocimientos teóricos, como los principios lingüísticos y pedagógicos que los estudiantes aprenden en el escenario de PPOE. El saber hacer se fortalece con la aplicación práctica de estos conocimientos en actividades interactivas y tecnológicas, como la gamificación a través de RPG playground, donde los estudiantes crean y participan en simulaciones que les permitan aplicar el vocabulario de manera significativa.

Finalmente, el saber ser se desarrolla el fomentar valores como la responsabilidad, la empatía y el trabajo colaborativo. Los estudiantes aprenden a ser docentes que no solo transmiten conocimientos, sino que toman ese rol de guías en el que motivan a sus propios alumnos en su proceso de aprendizaje. Este enfoque integral contribuye al desarrollo de competencias sociales y éticas, preparando a los estudiantes para ser profesionales comprometidos y también reflexivos en su práctica docente.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolla bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada Explorando contextos reales a través de la simulación para alcanzar el objetivo: determinar cómo la herramienta RPG playground mejora la retención del vocabulario de inglés de estudiantes jóvenes y adultos del escenario de Pedagogical Practice in Online Environments. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración al primer objetivo específico, este consiste en diseñar actividades de introducción a la temática de aprendizaje de vocabulario que se realizará en un RPG playground. Se establece una clase el jueves 17 de octubre, en la cual, al momento de inicio se presenta un crucigrama en Word Wall sobre diferentes miembros del núcleo familiar y partes de la casa, y se hacen preguntas con las mismas palabras. Luego, en el momento intermedio, se muestran flashcards en Word Wall con un amplio léxico de la temática mencionada. Después, los estudiantes crean 5 oraciones con el vocabulario, para consecuentemente jugar Bingo. Y en el momento final, cada estudiante hace una breve descripción de su hogar y familia como un producto susceptible para el análisis de la construcción de una estructura cognitiva sobre vocabulario de miembros de la familia y partes de la casa a través de la repetición.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en implementar el uso de RPG playground como una herramienta didáctica para fomentar el desarrollo de vocabulario en estudiantes en entornos educativos en línea, se establece una clase el martes 22 de octubre. Para el momento inicial, se hace una socialización sobre la primera clase. En el momento intermedio, se les aplica a los estudiantes un videojuego educativo llamado Camilo's family, a través de la herramienta RPG playground y los estudiantes crean un árbol genealógico con el

vocabulario de los miembros de la familia que encuentran en el juego, escribiendo el nombre, lugar donde se encuentra el personaje en el juego y a que rol de la familia pertenece. En el momento final, se selecciona un árbol genealógico como ejemplo para dar la retroalimentación a los estudiantes.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en evaluar la eficacia de RPG playground en el desarrollo del vocabulario en jóvenes y adultos dentro del contexto de la práctica pedagógica en entornos en línea, se establece para la tercera clase el jueves 24 de octubre. En el momento inicial, el docente pide a los estudiantes traducir palabras sobre miembros de la familia y/o partes de la casa y dar un ejemplo con la palabra. En el momento intermedio, los estudiantes deben describir una reunión familiar donde más personas hayan asistido por 15 minutos. Para que así, en el momento final, cada estudiante haga su presentación, y cada compañero haga una pregunta por presentación y estas sean respondidas como producto susceptible para el análisis sobre la aplicación del vocabulario a través de una sustentación donde evidencie la retención de palabras gracias a la herramienta RPG playground.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información se realiza bajo una mediación pedagógica basada en el Ministerio de Educación Nacional (2020) que busca que los estudiantes enriquezcan su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: usar sus conocimientos previos para participar en una conversación, identificar palabras clave dentro del texto que permiten comprender su sentido general, comprender las relaciones de las palabras con el contexto y utilizar vocabulario adecuado para darle coherencia a sus oraciones.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, de retención de vocabulario y competencias comunicativas hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello por lo que, se afirma que la secuencia didáctica: Explorando contextos reales a través de la simulación facilitará conquistas relacionadas con la inclusión, el diálogo y la corresponsabilidad, porque, según Gaitán (2012) a través de la gamificación, los estudiantes aumentan su motivación, y mejoran la transposición de conocimientos de una forma más dinámica. Además, los alumnos interactúan en un contexto inclusivo y colaborativo, poniendo en práctica su conocimiento lingüístico de forma significativa y promoviendo la interacción activa y responsable.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos del Ministerio de Educación Nacional (2006) enfocado en la enseñanza de lenguas extranjeras, con el propósito de fomentar competencias comunicativas en estudiantes de educación superior en Colombia, en entornos globalizados. De igual forma, el Ministerio de Educación Nacional (2020) también aporta un referente clave con su enfoque en la formación y fortalecimiento de competencias en lenguas extranjeras. Además, el Ministerio de Educación Nacional (2013) que tiene como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia Explorando contextos reales a través de la simulación tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Tobón y Medina (2010), quienes promueven una pedagogía basada en competencias socioformativas, priorizando la integración

de los tres saberes, y por otro lado, de Gaitán (2012) y Mogrovejo (2019) que permite entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, primero, la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la motivación y retención de los estudiantes; segundo, la enseñanza del vocabulario debe ser contextualizada y significativa, integrando experiencias lúdicas; y tercero, la práctica de actividades interactivas en escenarios inmersivos contribuye al desarrollo de una comunicación fluida y efectiva en inglés.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la gamificación, considerada desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque, como afirma el Tecnológico de Monterrey (2022) “se vincula con la neuroeducación, al propiciar, dentro de un ambiente controlado, estímulos emocionales que favorecen el aprendizaje” (p. 11).

En el contexto actual, donde la motivación y el compromiso de los estudiantes son factores críticos, la gamificación se convierte en un aspecto innovador para mejorar la adquisición de conocimientos, mediante elementos lúdicos y digitales, como en este caso, la herramienta RPG playground. y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para mejorar la retención de vocabulario y potenciar la fluidez en la comunicación en inglés de los estudiantes, al estar en un entorno de aprendizaje dinámico.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba un entendimiento adecuado de la gramática y un avance en las competencias lingüísticas del inglés, mostrando habilidades para expresarse y competencias lectoras. De acuerdo con el diagnóstico realizado en el contexto de Pedagogical Practice in Online Environments (PPOE) de la UNAD, se encuentran trabajando en retos de aprendizaje como la expansión de su vocabulario, la mejora en la comunicación efectiva y fluida y el desarrollo de

competencias tecnológicas necesarias para interactuar en entornos virtuales, aspectos que se relacionan de manera directa con el objetivo o propósito de los estudiantes de convertirse en docentes de inglés competentes y adaptados a la enseñanza en contextos digitales.

Es por ello por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de un crucigrama interactivo en Word Wall, donde los estudiantes leen pistas sobre miembros de la familia y partes de la casa, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto al vocabulario relacionado con su hogar y su familia mediante la gamificación, permitiendo así una conexión significativa con el contenido que se aborda durante la sesión.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés y retención de vocabulario, mediante la participación significativa a través de estrategias de gamificación, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite a los investigadores fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la importancia de crear entornos fuera de lo tradicional, con el fin de ajustarnos a las nuevas tendencias educativas que permitan ambientes de aprendizaje motivadores. Como afirman Sánchez y González (2016) el docente, se convierte en un personaje importante y fundamental en el ejercicio pedagógico; por tanto, se reflexiona sobre la necesidad

de adaptar las estrategias a las diferentes realidades, buscando generar un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes.

Al mismo tiempo, como intelectual transformativo, Borjas et al. (2016) consideran que como el docente debe crear conciencia de que su labor no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que también implica la manera en que se fomenta a los estudiantes a explorar nuevas herramientas y espacios de aprendizaje con el fin de ajustarse a las demandas educativas de la sociedad actual, y así, influir en los alumnos e impulsarlos para que se conviertan al mismo tiempo, en agentes de cambio como futuros docentes.

Implementación

Teniendo en cuenta el enfoque, propuesta pedagógica y secuencia didáctica llamada Explorando contextos reales a través de la simulación, la cual busca lograr la retención de vocabulario a través de la herramienta RPG playground. Se procedió a realizar la implementación de 3 actividades, una por cada clase, cada una con un momento de inicio, un momento de desarrollo y un momento de cierre.

En la primera actividad llamada Construyendo una estructura cognitiva sobre miembros de la familia y partes de la casa, se realizó en el momento inicial un crucigrama sobre el tema, y con cada palabra se le hizo una pregunta a cada estudiante. En momento de desarrollo, los estudiantes observaron, repitieron y tradujeron 52 palabras, luego crearon 5 oraciones con el vocabulario que no conocían o manejaban, usaron palabras como: attic, basement, driveway, letter box, etc., las cuales eran poco usadas cotidianamente. Luego, se jugó un bingo con casillas de 3x3 con las palabras vistas, el ganador dijo Bingo en la palabra numero 18 (la cual se repitió mucho en el vocabulario). En el momento de cierre, los estudiantes describieron su hogar y su familia, demostrando que habían aprendido una buena estructura cognitiva.

En la segunda actividad llamada Aplicando el vocabulario aprendido, en el momento inicial se hicieron a los estudiantes dos preguntas: ¿Qué es RPG playground? ¿Qué cree que sea? La cual ningún estudiante conocía la herramienta, pero creían que tenía que ver algo relacionado con una gamificación. Luego, se hizo una lluvia de ideas entre todos sobre el vocabulario visto, y con los aportes de todos se llegó a la mayoría de las palabras que se vio en la clase pasada, el docente ayudo con las restantes.

En el momento de desarrollo, los estudiantes utilizaron las herramientas RPG playground, en donde jugaban como un señor llamado Carlos y tenía que hablar con todos los

miembros de la familia que estaban en la casa, y de acuerdo con la información tenían que llenar un árbol genealógico en una plantilla en PDF, reforzando el vocabulario a través de una gamificación en un mundo simulado y un aprendizaje significativo, además, como no todos los estudiantes tenían computador, se hicieron algunas parejas, en donde ellos aparte de hacer toda la actividad, hicieron conversaciones de rol, lo cual fue un beneficio no previsto ya que la idea original era que todos trabajaran de forma individual desde su propio computador para que cada uno pudiera jugar el videojuego; los estudiantes que estaban en celular, también pudieron jugarlo desde ahí, pero necesitaban un computador para poder jugar y llenar la plantilla a la vez.

En el momento de cierre, se socializaron las respuestas a los estudiantes, durante la socialización todos se mostraban motivados, atentos y alegres por la clase ya que había sido una experiencia singular. Y sobre los resultados en el proceso, todos los estudiantes habían acertado casi todas las casillas correctamente, ubicando bien el nombre, parentesco y la ubicación del personaje. El margen de error fue apenas de uno de 23 casillas que tenía la plantilla del árbol genealógico. Se demostró que los estudiantes tenían una buena comprensión de lectura. Sin mencionar que no toda la información estaba de forma explícita, lograron relacionarse, familiarizarse y adentrarse en la inmersión del mundo simulado.

En la tercera actividad llamada Aplicando el vocabulario aprendido, en el momento de inicio, el docente le preguntó a cada estudiante dos palabras sobre miembros de la familia en las cuales tenían que decir el significado en inglés y una oración sobre partes de la casa con el fin de conocer los saberes previos. En el momento de desarrollo, los estudiantes tenían 30 minutos para hacer un escrito describiendo la reunión familiar más grande que hayan tenido, usando la mayor cantidad de vocabulario aprendido, para finalmente, en el momento de cierre hacer la presentación de su escrito y dos compañeros le hacían una pregunta. De esta manera se demostró

el resultado de todo el proceso de implementación, como método de evaluación se observó el escrito y su presentación, y se demostró que los estudiantes lograron expandir su vocabulario y usaron palabras complejas en comparación con la actividad 1 en el momento de cierre.

Finalmente, se les hizo dos preguntas a los estudiantes. La primera era, ¿Qué piensa sobre RPG playground? A lo cual mencionaron que la actividad era innovadora y la manera en que se usó el juego para hacerlo educativo les parecía excelente, les llamó mucho la atención y aumentó la motivación, pero les hubiera gustado que hubiera menos bugs y más pistas (había un personaje que no tenía pista alguna para ser ubicada en el árbol genealógico).

La segunda pregunta que era: ¿Cree que la herramienta RPG ayuda a mejorar la retención de vocabulario a largo plazo? Los estudiantes que son docentes en formación de inglés dijeron que la motivación está ligada a la felicitación del aprendizaje lo que permitió aprender más rápido, también que al ser tan complejo el juego tuvieron que repasar tantas veces que lograron memorizar incluso todos los personajes y el dialogo de cada uno.

De esta manera, se dio por finalizada la implementación, en donde cada una de las actividades y momentos aportaron significativamente en la colección de información para poder realizar un análisis sobre cómo RPG playground ayuda a mejorar la retención de vocabulario gracias a sus funciones de involucrar el aprendizaje significativo en medio de un mundo simulado.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Durante el proceso de práctica pedagógica en el curso Pedagogical Practice in Online Environments, se diseñó e implementó una secuencia didáctica enfocada en abordar un proceso de investigación. Este proyecto buscó responder a la pregunta: ¿De qué manera la herramienta RPG playground mejora la retención del vocabulario de inglés en estudiantes jóvenes y adultos del escenario de Pedagogical Practice in Online Environments durante el periodo 16-04 de 2024? Para alcanzar este objetivo, se planificaron 3 intervenciones dentro de la secuencia, con diversas actividades. A continuación, se presentan los resultados, análisis y reflexiones sobre esta implementación.

La implementación de la secuencia didáctica arrojó resultados positivos en cuanto a la retención y aplicación del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes. Las observaciones documentadas en el diario de campo reflejan que la mayoría de los participantes no solo reforzaron el vocabulario, sino que también lo emplearon con precisión en actividades orales y escritas, además, de actividades que captaron el interés de los estudiantes y facilitaron la adquisición de léxico mediante la repetición y el uso contextualizado.

El juego RPG playground fue una herramienta particularmente efectiva debido a que los estudiantes no la conocían previamente. Esto generó un interés y curiosidad adicionales, ya que capturó su atención y los motivó a involucrarse en cada actividad. Ese entusiasmo se reflejó en el compromiso por parte de los alumnos, que demostraron una notable precisión en las actividades, por ejemplo, al desarrollar el árbol genealógico, donde casi no hubo errores. El juego permitió que los estudiantes exploraran vocabulario de forma autónoma dentro de una narrativa, lo que contribuyó a la consolidación del aprendizaje.

Una de las principales fortalezas de la intervención fue el constante apoyo y realimentación que ofrecía el docente. Al estar presente en cada una de las salas de Microsoft Teams, el docente brindaba guías personalizadas y correcciones que permitieron a los estudiantes mejorar sus producciones escritas y orales antes de presentarlas finalmente. Este acompañamiento fue fundamental, ya que los estudiantes recibieron comentarios inmediatos y personalizados, lo que no solo les permitió corregir errores gramaticales y de vocabulario, sino también afianzar la confianza en sus habilidades antes de las presentaciones. El valor de esta realimentación se reflejó en la calidad de las presentaciones y en la precisión de los textos que, tras las correcciones, mostraron un dominio más sólido del vocabulario.

Por otro lado, un aspecto destacado de la intervención fue el enfoque en la gamificación, que motivó significativamente a los estudiantes y facilitó un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico. Tal como afirma Gaitán (2012) las herramientas visuales y digitales, así como su carácter lúdico, generaron una experiencia positiva y lograron captar el interés y compromiso de los estudiantes. Como fortaleza de la práctica docente, se puede resaltar la habilidad de planificar actividades que promovieran el aprendizaje significativo y la práctica repetitiva. Por otra parte, el diseño del video juego mediante la herramienta RPG playground que se adapta a la temática propuesta sobre el vocabulario de la familia y las partes de la casa, refleja la dedicación al crear ese entorno interactivo para el aprendizaje.

Sin embargo, durante la implementación surgieron algunas dificultades técnicas que señalaron áreas de mejora. En la actividad con el árbol genealógico, algunos estudiantes tuvieron problemas al editar el archivo PDF desde sus dispositivos, ya que no todos contaban con un computador y el archivo no era fácilmente editable desde el celular. Esto llevó a que el docente tuviera que reorganizar algunos grupos y proporcionar asistencia técnica adicional para quienes

no podían acceder o editar el archivo correctamente. Por otro lado, los estudiantes notaron algunos errores relacionados con la interfaz del juego. A pesar de estas complicaciones, la intervención se ajustó y los estudiantes lograron completar las tareas, aunque esta situación subraya la importancia de prever alternativas como hizo el docente para futuros problemas técnicos.

Otro aspecto que se puede notar fue la participación de algunos estudiantes que preferían no encender sus micrófonos ni interactuar activamente. Para abordar esta situación en futuras implementaciones, podría ser útil invitar a cada estudiante a expresarse individualmente, con el fin de asegurar que todos participen y no solo aquellos que estén dispuestos a hacerlo. Esta estrategia podría crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo, donde todos se sientan motivados a aportar y expresarse.

A pesar de estas acciones concretas con el fin de mejorar, la secuencia contribuyó significativamente a la adquisición de vocabulario en inglés, debido a la estructura de actividades repetitivas y contextualizadas en un ambiente digital de juego. La combinación de dinámicas como las flashcards, el crucigrama, el bingo, y el uso de RPG playground motivó a los estudiantes a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje. Cabe destacar que incluso una estudiante que no asistió a la sesión completó el juego de manera independiente para ponerse al día, lo que refleja el interés y motivación que generó la herramienta.

En particular, con relación a la pregunta de investigación planteada: ¿De qué manera la herramienta RPG playground mejora la retención del vocabulario de inglés en estudiantes jóvenes y adultos del escenario de Pedagogical Practice in Online Environments durante el periodo 16-04 de 2024?, los resultados sugieren que el uso de este recurso es efectivo para mejorar la retención de vocabulario en los estudiantes. La repetición dentro de un contexto de

juego y la interacción frecuente con palabras nuevas contribuyeron a consolidar el aprendizaje. Además, como menciona Gee (2004) el involucramiento emocional y motivacional experimentado durante el juego fueron factores clave que respaldan la hipótesis de que la herramienta ayuda a la retención del vocabulario en el largo plazo, sobre todo al ser dentro de un contexto aplicado.

Esto se puede reflejar en las experiencias de los estudiantes, donde expresaron opiniones positivas sobre el uso de RPG playground, resaltando que la plataforma era divertida, interactiva, y que los mantenía inmersos en el aprendizaje. Comentaron que el juego resultaba entretenido que a veces debían repetir diálogos y buscar información detallada, lo que los ayudaba a reforzar el vocabulario de manera indirecta y natural. Incluso, un estudiante quiso implementarla en sus clases.

Algunos estudiantes mencionaron que el juego podría mejorar aún más si incluyera funciones adicionales, como audios o pistas, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más completa. A pesar de esto, la herramienta fue muy bien recibida, y en general, los estudiantes estuvieron satisfechos con la actividad, destacando el interés que despertó en ellos y el valor de practicar vocabulario en un contexto tan dinámico y emocionalmente estimulante.

Para el desarrollo de la secuencia didáctica, la planeación detallada de cada fase fue un elemento clave para el éxito de la intervención. El diseño de la secuencia fue progresivo, con cada actividad construyendo sobre los aprendizajes de la anterior para asegurar que los estudiantes avanzaran en su comprensión y aplicación del vocabulario de manera gradual y acumulativa. Esta progresión fue guiada por objetivos claros y bien definidos que, desde el inicio, marcaron un camino de aprendizaje con metas alcanzables en cada etapa. La estructura de la secuencia también facilitó que el docente pudiera monitorear el progreso de los estudiantes en

tiempo real, ajustando las actividades o la orientación según las necesidades de los participantes. Eso hizo que el ambiente de aprendizaje fuera adaptativo, y respondiera no solo a los objetivos generales de la intervención, sino que también se adaptaba al nivel de los estudiantes.

Una de las fortalezas más destacables de la planeación fue el alineamiento constante de cada actividad con los objetivos de aprendizaje establecidos desde un inicio. Al incorporar actividades correspondientes en cada fase de la intervención estaba diseñada para reforzar el vocabulario en el contexto familiar y de las partes de la casa, permitiendo que los estudiantes aplicaran y practicaran los términos en contextos diferentes pero complementarios.

Lo anterior permite reflexionar sobre la importancia de la planeación en el ejercicio de la práctica porque proporciona una guía organizada y flexible con el fin de ir adaptando las actividades según el desarrollo de la secuencia. Como indica Álvarez (2007) la planeación contribuye a establecer los pasos encaminados a realizar esa transposición didáctica y transmisión de conocimientos. Por otro lado, permite asegurarse de que cada intervención tenga un objetivo y unos aprendizajes esperados, así como los pasos para llegar a que estos se cumplan. Además, proporciona al docente un manejo efectivo del tiempo, los recursos y los pasos adaptándolos al progreso de los estudiantes.

En conclusión, la implementación de esta secuencia didáctica ha demostrado la efectividad de RPG playground como herramienta para mejorar la retención de vocabulario de inglés en un entorno de práctica pedagógica en línea. La combinación de actividades lúdicas, la repetición significativa y la planeación estructurada contribuyendo a los logros de los estudiantes. Aunque surgieron algunos desafíos técnicos y de acceso, la experiencia general fue positiva y proporciona una base sólida para futuras implementaciones con ajustes adecuados.

Conclusiones

La implementación de RPG playground demostró una notable mejora en la capacidad de los estudiantes para recordar y aplicar el vocabulario aprendido. La narrativa y el contexto simulado ofrecieron un entorno significativo que facilitó la consolidación del léxico en la memoria a largo plazo. Además, la gamificación incrementó la motivación de los estudiantes al hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo. La experiencia inmersiva promovió la participación y la disposición para enfrentar los desafíos de cada actividad, fortaleciendo así el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje.

Las actividades diseñadas permitieron a los estudiantes practicar y expandir su vocabulario en situaciones cercanas a la realidad, lo que fortaleció su capacidad para expresarse con mayor fluidez y precisión. A medida que los estudiantes aplicaban el vocabulario en escenarios interactivos, se observó que lograban una comprensión más profunda y activa de las palabras, superando las limitaciones de los métodos tradicionales basados en memorización.

Este tipo de aprendizaje facilitó no solo la retención de palabras, sino también su uso contextual. Sin embargo, a pesar de que el uso de RPG playground fue bien recibido, surgieron desafíos técnicos que indican la necesidad de optar por otras alternativas para la accesibilidad. Superar estas limitaciones podría enriquecer aún más el impacto de esta herramienta en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

En conclusión, el uso de RGP playground en el aprendizaje de vocabulario ofrece una alternativa innovadora para mejorar la retención de léxico y el desarrollo de habilidades comunicativas en un entorno de aprendizaje virtual. Esta investigación sugiere que la gamificación es una herramienta valiosa en la enseñanza de idiomas, y se recomienda su exploración en futuras investigaciones.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). *Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106.
<http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Beltrán, J. (2024). *Family and parts of the house vocabulary*.
https://rpgplayground.com/?post_type=game&p=180392
- Beltrán, J. (2024). *Members of the family and parts of the house*. Part 1.
<https://view.genially.com/670dc2ba481e6cd1fe742e46/presentation-family-and-house>
- Beltrán, J. (2024). *Members of the family and parts of the house*. Part 2.
<https://view.genially.com/67165d1c8b802defba8e51ee/interactive-content-rpg-playground>
- Beltrán, J. (2024). *Members of the family and parts of the house*. Part 3.
<https://view.genially.com/67165ca866cbe883cf9f540b/interactive-content-members-of-the-family-and-parts-of-the-house>
- Borjas, R., Suarez, G., Ávila, A., & García, R. (2016). *El Liderazgo transformacional en la docencia universitaria como herramienta de enseñanza*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8519024.pdf>
- Gaitán, V. (2012). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.
<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>

- Gee, J. (2004). *Situated Language and Learning. A critique of traditional schooling.*
<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/Situated-Language-And-Learning.-A-Critique-of-Traditional-Schooling-2004.pdf>
- Kovalenko, I. V., Владимировна, К. И., Skvortsova, T. P., & Петровна, С. Т. (2022). Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 19(2), Article 2.
<https://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-382-392>
- Ma, Qing. (2009). *Second Language Vocabulary Acquisition.*
https://www.researchgate.net/publication/321760269_Second_Language_Vocabulary_Acquisition
- Mármol, G. A. (2023). *Aprendizaje y enseñanza de vocabulario en L2.* Nuevas perspectivas y horizontes en la investigación didáctica. Dykinson. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.2307/jj.5076247>
- Medellín A. (2008). *La enseñanza de vocabulario en segunda lengua.*
<https://www.mextesol.net/journal/public/files/43bd22b950f24233c414096b37465f51.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.* Bogotá:

- https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. *Espantapájaros Taller*.
- https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2020) Estándares básicos de competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. (pp. 26 - 27).
- <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Mogrovejo, A. (2019). *Game and Simulation of Television Contest Programs as a Didactic Technique to Improve the Learning of English Vocabulary in Spanish-Speaking Students*. Información Tecnológica. <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v30n1/0718-0764-infotec-30-01-225.pdf>
- Molina A., Molina P. y Jones J. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés* Gamification as a didactic strategy for learning the English language. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231651.pdf>
- Sánchez, T. & González, H. (2016). Saber pedagógico: fundamento del ejercicio docente. *Educ. Educ.*, 19(2), 241-253.
- <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/5905/4282>
- Tecnológico de Monterrey. (2022). Tendencias Educativas. *Educación Digital*.
- <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

Warschauer, M. (2010). *Electronic Literacies Language, Culture, and Power in Online Education*.

<https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/76396/9781135673499.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Waschauer, M. (2003). *Technology and Social Inclusion. Rethinking the Digital Divide*

https://clixplatform.tiss.edu/software/Research_data/Research_data_backup_HDD_20170601/Research%20data/miz_std_baseline/readings/%5BMark_Warschauer%5D_Technology_and_Social_Inclusion.pdf

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jbeltrango_unadvirtual_edu_co/Ege6lhzCSj5IhA0kpqADtAIB6khIHsIlak8YlfNGF7f33w?e=3MVlzQ