

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1354>

## ***Spin to Win: Cómo la Gamificación Revoluciona la Enseñanza del Inglés***

*Spin to Win: How Gamification Is Revolutionizing English Teaching*

**Martha Eugenia Ávila Novelo**

[maestramarthaavila@gmail.com](mailto:maestramarthaavila@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8915-3377>

Investigador Independiente

Yucatán, México

**Elmy Anahí Méndez Cab**

[elmyanahi.mendez.cb95@dgeti.sems.gob.mx](mailto:elmyanahi.mendez.cb95@dgeti.sems.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0001-8915-3377>

Investigador Independiente

Yucatán, México

**Silvia Landy Gómez Castillo**

[sppd929@hotmail.com](mailto:sppd929@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8915-3377>

Investigador Independiente

Yucatán, México

**Aida Irasemy Pat Arceo**

[irasemypat@gmail.com](mailto:irasemypat@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8915-3377>

Investigador Independiente

Yucatán, México

*Artículo recibido: 18 junio 2025 - Aceptado para publicación: 28 julio 2025*

*Conflictos de intereses: Ninguno que declarar*

### **RESUMEN**

El inglés es considerado el idioma de los negocios, es la lengua de comunicación por defecto entre quienes no comparten un mismo idioma. México es de los países peor calificados de América Latina en el dominio del inglés, a pesar de su cercanía con Estados Unidos de América. En la enseñanza del idioma inglés, el desafío más grande es adquirir y retener el vocabulario, principalmente los verbos que son importantes cuando se quiere construir oraciones en diferentes tiempos gramaticales. Un gran número de estudiantes de nivel medio superior se encuentran con estas dificultades; ocasionando falta de confianza, seguridad y por ende poca motivación para aprender inglés. Existen muchas estrategias didácticas disponibles, pero no todas logran llamar la atención de los alumnos, o no se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, o requerimientos del plantel. Esto puede resultar en un proceso de aprendizaje monótono y poco interactivo. Por lo tanto, es necesario desarrollar herramientas más innovadoras que hagan el aprendizaje más dinámico y atractivo. El presente proyecto propone la creación de un prototipo didáctico en forma

de ruleta, Spin to Win: Verb Edition, que permita a los alumnos practicar, aprender verbos y estructuras gramaticales en inglés de manera lúdica. La ruleta fomentará y facilitará la práctica del uso de los verbos, contribuyendo así a una mejor retención de información y entendimiento, que al final se verá reflejado en una mayor seguridad y confianza en sí mismos.

*Palabras clave:* estrategias didácticas, lúdico, motivación, retención, entendimiento

### ABSTRACT

English is considered the language of business; it is the default language of communication among those who do not share a common language. Mexico is one of the lowest-ranked countries in Latin America for English proficiency, despite its proximity to the United States. In teaching English, the biggest challenge is acquiring and retaining vocabulary, especially verbs, which are important when constructing sentences with different grammatical tenses. A large number of high school students encounter these difficulties, resulting in a lack of confidence and, consequently, little motivation to learn English. There are many teaching strategies available, but not all of them capture students' attention or adapt to different learning styles or school requirements. This can result in a monotonous and non-interactive learning process. Therefore, it is necessary to develop more innovative tools that make learning more dynamic and engaging. This project proposes the creation of a teaching prototype in the form of a roulette wheel, Spin to Win: Verb Edition, that allows students to practice and learn English verbs and grammatical structures in a fun way. The wheel will encourage and facilitate the practice of using verbs, thus contributing to better information retention and understanding, which will ultimately be reflected in greater self-confidence and self-assurance.

*Keywords:* teaching strategies, play, motivation, retention, understanding

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

## INTRODUCCIÓN

La Universidad Santander (2022), resalta que en un mundo cada vez más globalizado, hablar inglés es más que una capacidad para mejorar el currículum o una ventaja competitiva adicional: es una necesidad para poder comunicarse y acceder al mercado laboral. Al mismo tiempo, abre las puertas a más experiencias, por ejemplo, de tipo cultural.

Dentro del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS) y la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial (DGETI), dan mucho énfasis al aprendizaje del idioma inglés, buscando impulsar un alumnado laboralmente competitivo y con alta empleabilidad, sin embargo, los jóvenes al llegar a este nivel manifiestan que aún les faltan los elementos necesarios para comunicarse eficazmente en este idioma.

De acuerdo con las Orientaciones Pedagógicas del Recurso Sociocognitivo de la Lengua Extranjera Inglés, SEP (2023), el MCCEMS permite el uso de las metodologías activas en inglés, colocando al estudiantado al centro del proceso de enseñanza y aprendizaje colaborativo. Se le invita al docente de la asignatura de inglés la utilización de métodos, técnicas y estrategias creativas de conducción de sus clases priorizando la involucración de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje, un proceso personal de construcción.

Esta investigación se centró en cómo la gamificación puede transformar la experiencia de aprender inglés, al darle uso como una herramienta para que los estudiantes se sintieran más motivados y participativos, y así impulsar el desarrollo de sus capacidades para escuchar, hablar, leer y escribir en inglés, es decir las 4 habilidades lingüísticas.

Con la creación de la ruleta "Spin to Win: Verb Edition" como una metodología activa, se espera ver una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial de servicios No. 95 (CBTis No. 95), quienes, con un interés y, por lo tanto, motivación incrementados, puedan reflejarse en su desempeño académico y lograr con éxito el perfil de egreso propuesto por el MCCEMS.

### **Hipótesis**

Se propone la siguiente hipótesis estadística debido a que puede afirmar o refutar la relación entre las variables que se están considerando en el proyecto.

**H1:** El uso del prototipo didáctico Spin to win: Verb Edition en el Recurso Sociocognitivo de Comunicación en Lengua extranjera (Inglés II) aumentará en un 2 % el rendimiento académico de los estudiantes del Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios No. 95 (CBTis No. 95).

### **Objetivo general**

Diseñar un prototipo didáctico que impulse el aprendizaje y la práctica del Recurso Sociocognitivo de Comunicación de Lengua extranjera (inglés), a través del uso de la

gamificación, el cual fomenta el interés, la confianza y la motivación de los alumnos del Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios No. 95.

### **Objetivos Específicos**

1. Incrementar un 2% en el rendimiento académico de los alumnos en el Recurso Sociocognitivo de Comunicación de Lengua extranjera (Inglés II).
2. Aumentar el interés y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés mediante metodologías activas.
3. Innovar e integrar herramientas didácticas en el aula de clase para hacer las clases dinámicas y los aprendizajes más significativos.
4. Reforzar el vocabulario de verbos en inglés con estrategias lúdicas utilizando el prototipo didáctico Spin to Win: Verb Edition.

Para elaborar los objetivos específicos se establecieron de acuerdo con determinadas características dependiendo de su naturaleza, es decir, cualitativa o cuantitativa, entre las características para cumplir se encuentran los siguientes: concretos, realistas, alcanzables de acuerdo con el tiempo de duración de la investigación. Es por lo anterior, que el establecer un incremento del 2% en el rendimiento académico cumple con dichos criterios, además de estar basados en proyecciones y metas con el Plan de Mejora Continua (PMC) del CBTis No. 95.

### **MATERIALES Y MÉTODOS**

La enseñanza de los idiomas, y en particular del inglés, se ha convertido en algo fundamental en un mundo cada vez más competitivo.

Los docentes del Recurso Sociocognitivo de Comunicación de Lengua Extranjera (inglés) observan que uno de los principales obstáculos que enfrentan los alumnos del Centro de Bachillerato Tecnológico, Industrial y de Servicios No. 95 en el 2do semestre, es la dificultad para aprender, recordar los verbos y sus conjugaciones, que son esenciales para la comunicación efectiva. La falta de motivación y el uso de estrategias convencionales de enseñanza pueden llevar a un aprendizaje pasivo y poco efectivo, por lo que el proyecto de la Ruleta: Spin to Win: Verb Edition busca la innovación de las estrategias didácticas.

La planeación y desarrollo del proyecto se estructuró en 4 etapas:

1. Investigación del marco teórico
2. Desarrollo de la idea
3. Desarrollo del proyecto,
4. Fase experimental -documental.

A continuación, se explica cada una de las fases:

#### **Investigación del marco teórico**

En el mundo globalizado actual, el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés es una competencia clave y necesaria. El inglés se encuentra en el primer lugar de comunicación a

nivel internacional; es la tercera lengua con una mayor cantidad de hablantes nativos, las otras dos son el chino y el español.

De acuerdo con el “Global Ranking of Countries and Regions” en su edición 2024, del English Proficiency Index, México se encuentra en el lugar número 87 a nivel mundial y en el penúltimo lugar a nivel Latinoamérica, en cuanto al dominio del inglés, es decir, en un nivel bajo (low proficiency) de 116 países evaluados, con 459 puntos. El nivel de inglés en México sigue siendo deficiente para mantener intercambios efectivos en los centros de trabajo, lo que puede generar que se detenga la expansión, colaboración y negocios a nivel internacional.

Desafortunadamente, para muchos de los alumnos pertenecientes a la educación media superior, como el CBTis No. 95, el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, resulta retardador, esta situación podría deberse a diferentes factores como: la falta de motivación e interés, la elevada ausencia de relevancia contextual por parte del alumno, es decir no relaciona el aprendizaje del inglés con su vida cotidiana, intereses, y su propio entorno, así como que en las clases se siguen utilizando las metodologías tradicionales y limitaciones en la aplicación práctica del idioma inglés.

La Nueva Escuela Mexicana (SEMS, 2023), en el campo formativo de “Lenguajes”, donde incluye al inglés como segunda lengua, señala que los alumnos están orientados a adquirir y desarrollar la expresión y la comunicación de sus formas de ser y estar en el mundo mediante la oralidad, la escucha, lectura, escritura, sensorialidad, percepción y composición de diversas producciones, hablando específicamente de la segunda lengua a través de las cuatro habilidades de la lengua: Listening (Escuchar), Speaking (Hablar), Reading (Leer), Writing (Escribir). Así mismo la Nueva Escuela Mexicana, promueve el uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

De acuerdo con Márquez (2021), las metodologías activas son una serie de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado, a la vez que fomentan la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos.

A su vez Defaz (2020), argumenta que las “metodologías activas ofrecen una alternativa atractiva a la educación tradicional, al realizar más énfasis en lo que aprende el estudiante y lo que enseña el docente, esto da lugar a una mayor comprensión, motivación y participación del alumno en el proceso de aprendizaje” (p.465).

Una de esas metodologías activas es la gamificación, la cual Alsawaier, (1983, como se citó en Pegalajar, 2021) la define en el área de la educación, como una estrategia didáctica innovadora que implica la incorporación de dinámicas o mecanismos de juego en entornos o procesos que no constituyen un juego en sí mismos.

Orihuela, (2019, como se citó Lara-Alcívar et al. 2020), señala que, una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la gamificación.

De acuerdo con Barrios y Cotes (2024), la gamificación en la educación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juego para mejorar el aprendizaje. Por otra parte, lo Rodríguez & Santiago (2014, como se citó en Acosta et al. 2022) mencionan que en la gamificación se utilizan mecánicas y técnicas usualmente aplicadas a los juegos para llevarlas a contextos educativos que permiten resolver temas reales. Las implicaciones de ésta en el aprendizaje se clasifican en tres dimensiones: cognitiva, procedimental y actitudinal. En el ámbito cognitivo, se destaca que la implementación de experiencias de aprendizaje gamificadas contribuye a mejorar el aprovechamiento académico del alumno, fomentando y mejorando su aprendizaje significativo. La dimensión procedimental, se focaliza en las habilidades prácticas y la aplicación de conocimientos en contextos específicos del aprendizaje y la dimensión actitudinal comprenden los valores, las actitudes y motivaciones que los alumnos adoptan hacia el aprendizaje.

Toledo-Rodríguez et al. (2023), plantean que la gamificación de la enseñanza favorece significativamente las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal del aprendizaje. Eso es precisamente lo que está buscando, el prototipo didáctico Spin to Win: Verb Edition que, a través de la gamificación, el alumno podrá estimular la memoria, el pensamiento crítico y la atención focalizada, al presentar las estructuras gramaticales y los verbos en inglés de manera lúdica, con ayuda de la ruleta el alumno mejorará la retención del conocimiento y la comprensión de los contenidos esperados, de esta manera se cubre la dimensión cognitiva. En la dimensión procedimental, la dinámica de Spin to Win: Verb Edition fomenta y facilita la transferencia del conocimiento a situaciones reales, aplicación de los conocimientos, ya que los alumnos se involucran activamente en las estructuras gramaticales del inglés, a su vez promueve el aprendizaje experiencial, ya que, a la hora del juego, los alumnos refuerzan sus habilidades mediante la resolución de problemas y toma de decisiones en el momento. Y por último la dimensión actitudinal, Spin to Win: Verb Edition, aumenta la participación, reduce la apatía, fomenta el trabajo de equipo, genera una actitud más proactiva hacia el aprendizaje, es decir, fortalece la dimensión actitudinal al hacer que los alumnos disfruten del aprendizaje, desarrollen confianza en sí mismos y adoptando una actitud más positiva y participativa en el aula. Lo antes mencionado, respalda la afirmación de Toledo-Rodríguez et al. (2023), la gamificación impacta positivamente en estas tres dimensiones, Spin to Win: Verb Edition, lo logra al ser una actividad con metodología activa en el aula, se potencia el proceso de enseñanza de manera integral, mejorando la motivación, la comprensión de los contenidos y la aplicación de las cuatro habilidades de la lengua.

Spin to Win: Verb Edition, representa una estrategia prometedora para mejorar el aprendizaje del inglés y aumentar los índices de aprobación en el CBTis 95, al combinar metodologías activas, buscando transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en una experiencia significativa, retadora y divertida.

## **Desarrollo de la idea**

A. Se investigó con el Departamento de Control Escolar del CBTis No. 95 sobre las unidades curriculares con mayor índice de reprobación.

Siendo que, de 448 alumnos del ciclo escolar febrero - julio 2024, 59 reprobaron inglés, representando un 13.17%, acompañado de otras materias como lo son lengua y comunicación II, pensamiento matemático II y conservación de la energía.

B. En colegiado se realizó un matriz de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) del aprendizaje del idioma inglés, en donde se destaca como fortaleza, el interés de los docentes por innovar en sus estrategias como oportunidad la creciente necesidad del inglés en el mercado laboral; como debilidad, la dificultad para retener el vocabulario en inglés, así como comprender las estructuras gramaticales y por último como amenaza, la falta de infraestructura en las unidades escolares, ya que la gran mayoría no cuenta con internet, lo que nos lleva a la necesidad de algo físico.

C. Se encuestó a los docentes del componente de inglés, sobre los puntos que considera importantes innovar en las estrategias de enseñanza, y resaltan dos resultados importantes: la necesidad de innovar en métodos de enseñanza interactivos y que existen barreras con la infraestructura en las instituciones, por lo que es necesario buscar métodos accesibles a los maestros.

La revista EduTrends (2016) menciona que la gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

Después de varios análisis y con el objeto de estructurar el juego de desafío, se trabajó con el lienzo de gamificación diseñado por el Dr. Sergio Jiménez Arenas, autor de este y CEO de la empresa experta en Gamificación AIWIN, este documento presenta una plantilla para diseñar una experiencia de gamificación educativa, que proporciona una guía para describir los recursos, mecánicas, dinámicas, narrativas, jugadores, elementos y comportamientos deseados. El objetivo es crear una experiencia de aprendizaje atractiva que genere comportamientos alineados con las intenciones educativas, desplegamos el lienzo de gamificación (Figura 1.- Lienzo de Gamificación), a continuación se destacan los principales elementos:

### **Metas y objetivos del juego**

- Crear una herramienta visualmente atractiva e interactiva para practicar verbos más utilizados, así como su práctica en la conjugación de las estructuras gramaticales de los segundos semestres de inglés.
- Promover la formación lúdica en ambientes educativos de confianza y seguridad.
- Motivar la participación de los estudiantes en clase, así como el trabajo en equipo.

**Perfil de jugadores:** Como indica la revista EduTrends (2016), existen varios tipos de jugadores, para el estudio se clasificaron en “triunfadores”, pues tienen siempre el deseo de ganar y superar todos los retos, les interesa conseguir todos los puntos posibles.

Estudiantes del CBTis No. 95 con una edad de 15-17 años, con poca motivación para estudiar, muchas veces sus intereses se encuentran fuera del aula y se les dificulta tener autoconfianza para participar en las clases.

### **Comportamientos esperados**

Se espera que los alumnos logren tener una comunicación efectiva con los 50 verbos más utilizados en cuatro estructuras gramáticas (Presente simple, presente continuo, pasado simple y pasado continuo), así como una motivación y seguridad en el aprendizaje del idioma. Sin embargo, y debido a que cada contexto de grupo de estudiantes es diferente, se contempló la posibilidad de también trabajar con 25 verbos, por lo que el docente tiene la flexibilidad de escoger trabajar con 50 o 25 verbos de acuerdo con el contexto, tiempos y avance de sus estudiantes.

### **Mecánica del juego**

- Se forman los equipos.
- Un miembro designado de cada equipo pasa a girar la ruleta, éstos se alternan para girarla.
- El moderador indicará en qué momento pueden empezar los equipos a diseñar su oración con los elementos requeridos.
- Cada equipo debe escribir una oración utilizando los elementos, se tocará el timbre al termino para decir su oración, si no se le da oportunidad al siguiente equipo.

### **Gestión (seguimiento y monitoreo):**

Como menciona la revista EduTrends (2016), el profesor guiará a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas, haciendo posible la evaluación del desempeño del alumno.

**Figura 1**  
Lienzo gamificación del Dr. Sergio Jiménez

<p><b>Dinámica</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De 2 a 4 equipos máximo.</li> <li>• Equipos de 3 - 5 integrantes.</li> <li>• Un jugador de cada equipo tiene turno de gira la ruleta.</li> <li>• El primero que toque el timbre tiene la oportunidad de ganar al leer su oración y ganar punto.</li> <li>• Obtiene punto el equipo que diga correctamente la oración con los elementos solicitados. En caso de no tener la estructura correcta, se le da la oportunidad al siguiente equipo que tocó el timbre.</li> <li>• Son 5 vueltas para determinar al equipo ganador.</li> <li>• El equipo que tenga más puntos gana.</li> </ul>	<p><b>Componentes</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La ruleta está compuesta por 4 secciones:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 50 Verbos más comunes</li> <li>2. Tiempos gramaticales</li> <li>3. Pronombres personales</li> <li>4. Estructura de afirmativo, negativo e interrogativo</li> </ol> </li> <li>• Dos timbres.</li> <li>• Cronómetro</li> <li>• Reglas del juego</li> </ul>	<p><b>Objetivo</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una herramienta visualmente atractiva e interactiva para practicar verbos más utilizados, así como su práctica en la conjugación de las estructuras gramaticales de los segundos semestres de inglés.</li> <li>• Promover la formación lúdica en ambientes educativos de confianza y seguridad.</li> <li>• Motivar la participación de los estudiantes en clase, así como el trabajo en equipo.</li> </ul>	<p><b>Aesthetics (Estética)</b> </p> <p>Ruleta con 4 estructuras circulares con colores llamativos y una base de metal fuerte en color negro.</p>	<p><b>Perfil de jugadores</b> </p> <p>De acuerdo la revista EduTrends (2016): "Triunfadores", pues tienen siempre el deseo de ganar y superar todos los retos. Les interesa conseguir todos los puntos posibles. Estudiantes del CBTis 95 con una edad de 15-17 años, que les cuesta encontrar motivación para estudiar, muchas veces sus intereses se encuentran fuera del aula y carecen de autoconfianza para participar en las clases.</p>
<p><b>Gestión (Seguimiento y monitoreo)</b> </p> <p>El profesor guiará a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas, haciendo posible la evaluación del desempeño del alumno.</p> <p><b>ESTRATEGIA</b></p>		<p><b>Riesgos potenciales:</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemas de tiempo</li> <li>• Distracción</li> <li>• Confusión en las instrucciones</li> <li>• Desigualdad en la participación</li> </ul> <p><b>PÚBLICO</b></p>		

Elaboración propia

## Desarrollo del proyecto

La ruleta Spin to Win: Verb Edition, es un proyecto para aprender y practicar habilidades lingüísticas (Listening, Speaking, Reading, Writing) haciendo de está una experiencia interactiva y atractiva.

## Prototipo físico

Se hicieron diferentes propuestas de materiales, para las ruedas de la ruleta, se contempló inicialmente utilizar cartón, madera o acrílico; para la base de la ruleta, un plástico o un metal no muy pesado.

Con ayuda de un taller de tornería y soldadura, se obtuvo el primer prototipo con las cuatro ruedas de la ruleta de acrílico y la base de metal.

La imagen o el contenido de la ruleta se diseñó por el equipo de trabajo para obtener un contenido visualmente atractivo.

## Pruebas e instrumentos de evaluación

Se realizaron pruebas y se evaluaron los resultados de dos grupos de estudiantes de segundo semestre del CBTis No. 95, del ciclo febrero - julio 2024, para identificar posibles errores y áreas de oportunidad tanto en materiales como en funciones mecánicas, así como de la experiencia del juego.

Se contó con un grupo control, el 2A y el otro experimental que fue el 2B ambos de la carrera de ventas.

- Se aplicaron pruebas de conocimiento de las estructuras gramaticales y los verbos a los alumnos, estos se aplicaron en diferentes momentos, antes y después de la actividad para verificar la eficiencia y eficacia del prototipo
- Se realizó una encuesta de satisfacción al grupo experimental con el objetivo de medir la experiencia del juego.

### **Utilización en el aula**

Se presentó la Ruleta Spin to Win: Verb Edition a los docentes de la academia de inglés incentivándolos a utilizarla y con fines de poder verificar su beneficio para los estudiantes, así como su experiencia.

### **Recomendaciones o futuras actualizaciones**

Se sugiere la adaptación del juego Spin to Win: Verb Edition con características especiales para alumnos con alguna discapacidad auditiva o visual.

- Lectura braille y reproductor de sonido en inglés

Se considera solicitar apoyo en infraestructura para realizar una ruleta tecnológica digital.

### **Justificación del proyecto**

El desarrollo de un prototipo didáctico en forma de ruleta Spin to Win: Verb Edition, se justifica por las siguientes razones:

1. Aprendizaje dinámico y divertido: La ruleta Spin to Win permite un enfoque ameno que transforma el aprendizaje en una vivencia entretenida, estimulando la participación, el interés y compromiso por el aprendizaje del idioma.
2. Innovación de estrategias didácticas: Los docentes se han visto en la necesidad de replantear los antiguos estilos de enseñanza e innovar las estrategias didácticas que se adapten a los nuevos contextos generacionales.
3. Impulso al trabajo colaborativo: Promueve la interacción entre los alumnos, impulsa el trabajo en equipo, estimulando el compañerismo, confianza y seguridad en sí mismos.
4. Evaluación y retroalimentación inmediata: Al alumno le ayuda a identificar sus áreas de oportunidad y reforzar su confianza en el manejo del idioma.

El prototipo didáctico Spin to Win: Verb Edition, busca facilitar el aprendizaje con una perspectiva que permite establecer un ambiente de aprendizaje más dinámico e inspirador, preparando a los alumnos para enfrentar los retos de la comunicación de interacción en un mundo globalizado.

### **Fase experimental -documental**

La investigación por su diseño se clasifica en cuasi-experimental, debido a que, para fines de esta, se trabajarán con los grupos completos asignados por las autoridades del plantel, por lo que no será a través de un proceso probabilísticos ni al azar. Cabe destacar que se manipulará la variable “uso del prototipo didáctico Spin to Win: Verb edition” con la finalidad de determinar su impacto en el rendimiento académico del grupo seleccionado.

De acuerdo con su tipo la investigación se puede clasificar en aplicada, cuya definición maneja que está centrada en obtener y resolver problemáticas de índole social. Es relevante resaltar que el proyecto se alinea a solucionar una problemática en el área de la educación.

El enfoque de investigación es mixto conocido también como multimodal, debido a la naturaleza del objeto de investigación, que en este caso es el rendimiento académico de los estudiantes, siendo un fenómeno de carácter social con la intención de comprobar o descartar la hipótesis, a través de un método inductivo-deductivo en el que intervendrán diferentes factores sociales.

Finalmente, de acuerdo con su alcance se categoriza en correlacional, con la intención de establecer un grado de asociación entre la variable dependiente (rendimiento académico) e independiente (uso del prototipo Spin to Win: Verb Edition).

Para el diseño conceptual y físico del prototipo se tomó en consideración la metodología educativa conocida como gamificación, aunque aún no exista una estructura definida y válida para ese proceso educativo, existen determinados elementos a considerar con la finalidad de armar una mejor estructura, como lienzo de gamificación.

La gamificación es una estrategia didáctica que motiva a los alumnos al hacer el aprendizaje más atractivo, fomentando su compromiso y generando experiencias positivas para un aprendizaje significativo.

Se consideraron los siguientes elementos para la creación del juego Spin to Win: Verb Edition, se inició con la definición de las metas y objetivos del juego, perfil de jugadores, comportamientos esperados, estética, mecánica y dinámica, componentes, gestión y riesgos potenciales.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Para el desarrollo del proyecto se establecieron dos instrumentos principales, siendo el primero la prueba de conocimiento llamada pretest y postest, debido a que se aplicaría en dos momentos diferentes en el grupo control y en el grupo experimental, además de una encuesta de satisfacción aplicada al grupo experimental donde se implementó el uso del juego Spin to Win: Verb Edition.

Ambos instrumentos pasaron por una validación de expertos, es decir, para el instrumento de conocimiento se solicitó a tres integrantes de la academia de inglés del CBTis No. 95 que revisaran redacción, nivel de profundidad y cantidad de reactivos de acuerdo con las progresiones del MCCEMS. En el caso de la encuesta de satisfacción la validación de expertos fue a través de dos docentes del área de educación con grado de doctorado y experiencia en el área de investigación, quienes revisaron redacción, objetividad y la escala de Likert.

Para la aplicación de los instrumentos de evaluación, previamente se les solicitó el consentimiento y autorización a los padres de familia como parte del protocolo y protección de datos.

Con referencia a los grupos control y experimental, los grupos elegidos fueron el 2 “A” como grupo control y el 2 “B” como experimental, aquel donde se aplicó el prototipo didáctico, ambos grupos de la carrera de ventas. El día de la aplicación se tuvo una asistencia total de 23 alumnos en ambos grupos para la aplicación del instrumento de conocimiento (pretest y postest) y fueron los mismos 23 del grupo experimental que contestaron la encuesta de satisfacción. Revisar Anexo 3.

Durante la aplicación de la prueba de conocimiento (pretest y postest) se les mencionó a los participantes, el objetivo de la prueba, el tiempo de duración y las instrucciones de aplicación con la finalidad de evitar algún tipo de sesgo en los resultados.

Se utilizó la prueba de estadística de Shapiro-Wilk para contrastar la normalidad de los datos obtenidos, es decir, si seguía una distribución normal y poder aplicar correctamente la prueba t de student para pruebas independientes.

Después de realizar la comparativa de las medias a través de la prueba t de student, se obtuvo que hubo una mejoría significativa en el grupo experimental, un crecimiento del 8.9 al 11.9, mientras que en el grupo control hubo un crecimiento del 8.8 al 9.6, lo anterior puede observarse en las estadísticas que se generaron en el programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS): Revisar FIGURA 3.

Se puede afirmar que en ambos grupos (control y experimental) hubo una mejoría, el grupo control continuó con las actividades programadas por el docente a cargo, mientras que en el grupo experimental se tuvo como parte de las actividades de planeación la incorporación de la ruleta Spin to Win: Verb edition.

De manera posterior a la aplicación del postest en el grupo experimental se les solicitó contestar la encuesta de satisfacción con un total de 8 reactivos haciendo uso de la escala de Likert con la que se obtuvieron los siguientes resultados, mismos que pueden observarse en las gráficas: Revisar FIGURA 2.

1. Sobre la pregunta si les pareció divertido el juego Spin to win, el 61 % de los encuestados opina que fue divertido y muy divertido.
2. El 70% de los participantes considera que las instrucciones se dieron de forma muy comprensible y adecuada y otros consideraron que fue bastante comprensible para jugar la ruleta.
3. Con referente a la pregunta sobre considerar que el realizar actividades como Spin to Win: Verb Edition te motivan para continuar aprendiendo, el 65% opina que están de acuerdo y muy de acuerdo.

4. Un 65 % de los encuestados considera de interesante a muy interesante la ruleta Spin to Win: Verb Edition como material de enseñanza.
5. El 87 % de los encuestados menciona que el aprendizaje adquirido a través de la actividad con la ruleta Spin to Win: Verb Edition ha sido de normal a excelente.
6. El 74 % opina que el conocimiento adquirido de los temas relacionados con el idioma inglés ha sido de regular a mucho.
7. El 74 % de los encuestados asegura que la calidad de la ruleta ha sido de alta a muy alta y un 26 % considera que la calidad es suficiente.
8. Finalmente, el 70 % de los encuestados opina que la ruleta ayudó suficiente, bastante y mucho a comprender mejor los contenidos de la asignatura de inglés.

Referente a la validación estadística de la encuesta de satisfacción se utilizó la prueba psicométrica conocida como Alfa de Cronbach, el cual es un coeficiente que se utiliza para medir la fiabilidad de una escala. A través de la aplicación de la fórmula correspondiente se obtuvo un resultado del 92 %, considerándose una excelente confiabilidad.

De acuerdo con los resultados de la encuesta de satisfacción se puede concluir que el prototipo didáctico Spin to Win: Verb Edition tuvo una buena aceptación e impacto positivo, considerándose un éxito como primer acercamiento a la gamificación en la asignatura de inglés II, además de motivar al alumno a continuar con su aprendizaje.

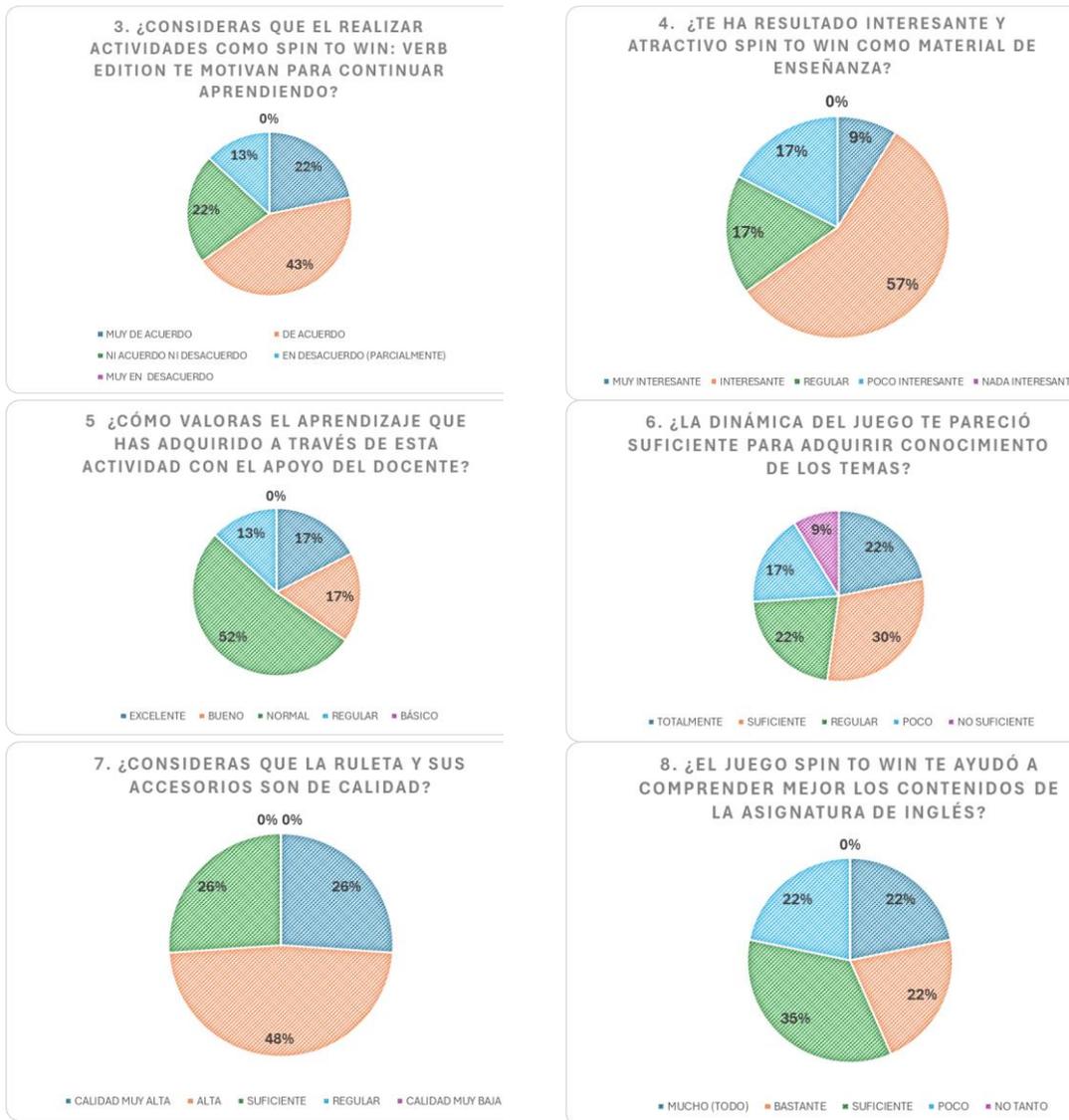
Finalmente, y después del análisis e interpretación de los resultados se concluye que el prototipo educativo Spin to Win: Verb edition:

- Tiene un futuro prometedor como herramienta auxiliar en la práctica docente y que además permite al estudiante una mejoría significativa del 3.0 en su rendimiento académico en el Recurso Sociocognitivo de Comunicación de Lengua extranjera (inglés II).
- Incrementa el interés y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés mediante metodologías activas, además de reforzar el vocabulario de los verbos en inglés de una forma más divertida.

## Figura 2

Gráficas de la encuesta de satisfacción





Elaboración propia.

### Tabla 1

Resultados de la prueba T aplicada al Grupo Control y Grupo Experimental  
Prueba T

Estadísticas de grupo					
	GRUPOS	N	Media	Desv. estándar	Media de error estándar
POSTEST	GRUPO CONTROL	23	9,6087	1,11759	,23303
	GRUPO EXPERIMENTAL	23	11,8696	1,63219	,34033
PRETEST	GRUPO CONTROL	23	8,8261	1,19286	,24873
	GRUPO EXPERIMENTAL	23	8,9130	1,47442	,30744

Elaboración propia

## CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados de la investigación evidencian que Spin to Win: Verb Edition tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico y la percepción de los alumnos del CBTis No. 95. En la evaluación inicial (*Pretest*), los estudiantes mostraron dificultades en la adquisición y retención de estructuras gramaticales en inglés. Sin embargo, tras la implementación de la herramienta didáctica, tanto el grupo de control como el experimental presentaron mejoras, con mayor progreso en el grupo que utilizó el prototipo.

El uso de Spin to Win: Verb Edition en el Recurso Sociocognitivo de Comunicación en Lengua Extranjera (*inglés II*) logró un incremento del 3 % en el rendimiento académico. Este aumento es significativo, demuestra que la gamificación es una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje y fomentar una participación más activa en clase.

Los alumnos al trabajar con la herramienta demostraron mayor motivación e interés por el idioma, además de que desarrollaron el trabajo colaborativo, promoviendo la interacción entre ellos, estimulando el compañerismo, la confianza y seguridad.

Se promueve en la academia de inglés la implementación del prototipo didáctico Spin to Win: Verb Edition como una herramienta innovadora y dinámica, debido a su versatilidad, esta herramienta puede adaptarse a los distintos contextos educativos y aplicarse en todos los niveles de bachillerato.

Sus resultados alentadores respaldan su implementación en la enseñanza del inglés y abren la puerta a futuras investigaciones que optimicen su uso y evalúen su impacto a largo plazo en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Los resultados obtenidos superaron nuestras expectativas, reafirmando el valor de la gamificación en el aprendizaje del inglés. Esta experiencia no solo nos permitió aportar una herramienta innovadora para la enseñanza, sino que también representó un enriquecimiento personal y profesional, fortaleciendo nuestras habilidades en la investigación y el desarrollo de estrategias educativas. El impacto positivo en los estudiantes nos motiva a seguir explorando nuevas metodologías que transformen la enseñanza y contribuyan a una educación más dinámica y efectiva.

## REFERENCIAS

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., & Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Defaz Taipe, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza-aprendizaje. (*Revisión*). Roca: *Revista Científico-Educacional de la provincia de Granma*, 16(1), 463-472. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414344>
- EF Education First. (2024). *EF English Proficiency Index 2024*. Recuperado de <https://www.ef.com/wwen/epi/>
- Goulart, J. (2022). El desinterés escolar: en busca de un entendimiento. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. A. Volumen (4). Página <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/el-desinteres-escolar>
- Islas, C. & Carranza, R. (2023) La innovación en la educación: acción en reconstrucción permanente. Editorial Octaedro.
- Iturria, A. R. (2023). Factores contextuales que afectan el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes en México. *Revista Lengua y Cultura*, Pagina <https://doi.org/10.29057/lc.v4i8.10529>
- Márquez Aguirre, A. (2021, 24 de junio). *Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas?* UNIR Revista. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/>
- Molina, P. Molina, A. Gentry- Jones, Jaso. (2021) La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*. Volumen (7). Página <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Observatorio de Innovación Educativa. (2016). *EduTrends: Gamificación*. Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/09.EduTrendsGamificacion.pdf>
- Pegalajar Palomino, M.C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *Campos formativos*. Conoce tus libros. Recuperado de <https://conocetuslibros.sep.gob.mx/campos>
- Secretaría de Educación Pública (2023), Orientaciones Pedagógicas del Recurso Sociocognitivo del Lengua Extranjera de Inglés. <https://dgb.sep.gob.mx/storage/recursos/marco-curricular-comun/ZEpeVICP8K-Orientaciones-pedagogicas-Ingles.pdf>
- Subsecretaría de Educación Media Superior. (2022). *Fundamentos del Marco Curricular Común de Educación Media Superior, 2022*. Recuperado de

<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/imagenes/FundamentosDelMCCEMS.pdf>

- Toledo-Rodríguez, O. del C., Alejo-Machado, O. J., & Vitloch-Fernández, S. A. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad*. *Portal de la Ciencia*, 4(1), 38–50. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the win: The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact* (Edición revisada y actualizada). Wharton School Press.