

Resumen

La presente investigación de tipo causal, pre-experimental tuvo como objetivo determinar el grado de eficacia de la aplicación de la gamificación para el aprendizaje del idioma francés para fines específicos en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Guía Nacional de Turismo del Instituto CENESTUR durante el período abril – septiembre 2020. Este estudio fue dirigido a un grupo de cinco estudiantes sin conocimiento alguno del idioma francés. Mediante el Test de Bartle, se identificó que los estudiantes pertenecían predominantemente al tipo explorador, según la tipología de jugador del mismo autor. Esta información permitió seleccionar los elementos y mecánicas de gamificación más apropiados para la introducción de los contenidos. Se aplicaron pruebas estandarizadas durante el proceso para evaluar el desarrollo de las habilidades de interacción oral y escrita. Dichas habilidades comprendieron las dimensiones de acto de lenguaje, útiles lexicales, útiles gramaticales y elementos culturales. Las 4 dimensiones mencionadas mostraron un desarrollo significativo, siendo útiles lexicales la dimensión que más destacó por su crecimiento, tanto en interacción oral como escrita. En consecuencia se aceptó la hipótesis de investigación que indicaba que la gamificación es eficaz para el aprendizaje del idioma francés para fines específicos. Finalmente, se aplicó una encuesta a los estudiantes la cual reflejó el grado de aceptación de la gamificación para el aprendizaje de francés en la carrera de Guía Nacional de Turismo. Se pretende que los resultados obtenidos en esta investigación promuevan la implementación de programas académicos en lenguas extranjeras para fines específicos, principalmente en las instituciones de educación superior en Ecuador.

Palabras clave:

- **GAMIFICACIÓN**
- **LENGUAS EXTRANJERAS PARA FINES ESPECÍFICOS**
- **INTERACCIÓN ORAL**
- **INTERACCIÓN ESCRITA**

Abstract

The current explanatory, pre-experimental research aimed to determine the degree of effectiveness of the implementation of gamification in learning the French language for specific purposes in the students of the second semester at the Guía Nacional de Turismo Program of Instituto CENESTUR during the period April – September 2020. A group of 5 students without any knowledge of the French language were the participants of this study. By using Bartle's Test, it was possible to identify that the students belonged predominantly to explorer type, according to the player's typology by the same author. This information allowed the selection of the most appropriate gamification elements and mechanics to introduce content. Standardized tests were applied during the process to assess the development of spoken and written interaction skills. Those skills included the dimensions of language in action, lexical tools, grammar tools, and cultural elements. These 4 dimensions showed a significant development, being lexical tools the one that stood out due to its growth, in both, spoken and written interaction. As a consequence, the research hypothesis, which states that gamification is effective in learning French for specific purposes, was accepted. Finally, a survey was applied to the students, demonstrating their acceptance for gamification in learning French for specific purposes at Guía Nacional de Turismo Program. The results of this research are intended to promote the implementation of academic programs in foreign languages for specific purposes, mainly at higher education institutions of Ecuador.

Key words:

- **GAMIFICATION**
- **FOREIGN LANGUAGES FOR SPECIFIC PURPOSES**
- **SPOKEN INTERACTION**
- **WRITTEN INTERACTION**