PP-227-233
P-ISSN : 2716-8093 E-ISSN : 2716-8212

La enseñanza inversa a través de la gamificación para fomentar el aprendizaje autónomo

Flipped teaching through gamification to encourage independent learning

Fatima Zohra YZIDI
Université Mohamed Ben Ahmed Oran 2 / ALGÉRIE
fatimayzidi@yahoo.fr

Recibido: 04/02/2026 **Aceptado:** 22/03/2026 **Publicado:** 15/04/2026

Resumen:
Este estudio analiza el papel de la gamificación como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera (E/LE), especialmente en el contexto educativo argelino. La gamificación, basada en dinámicas y elementos del juego, puede despertar un mayor interés por la asignatura, facilitar la labor docente y enriquecer las actividades de aprendizaje. Asimismo, favorece la autonomía, incrementa la motivación y fortalece la autoestima y la implicación de quienes aprenden en su propio proceso formativo. El objetivo principal es explorar el potencial de esta estrategia para promover un aprendizaje más activo, participativo y eficaz en el aula de E/LE.
Palabras clave: Gamificación – Motivación – Autonomía – E/LE – Contexto argelino- estrategia.
Abstract:
This study examines the role of gamification as a teaching resource in the Spanish as a Foreign Language (SFL) classroom, particularly within the Algerian educational context. Gamification, grounded in game elements and dynamics, can generate stronger interest in the subject, support teachers, and enrich learning activities. It also promotes autonomy, increases motivation, and enhances the confidence and engagement of learners in their own learning process. The main objective is to explore the potential of this strategy to foster more active, participatory, and effective learning in the SFL classroom.
Keywords: Gamification – Motivation – Autonomy – SFL – Algerian context- strategy

* Autor correspondiente: Fatima Zohra YZIDI
Langues & Cultures / © 2026 The Authors. Published by the University of Adrar, Algeria.
This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Introducción

El aprendizaje autónomo constituye una necesidad fundamental para cualquier estudiante que aspire a desenvolverse de manera activa y eficaz en su proceso formativo. En el ámbito de las lenguas extranjeras, los aprendices se enfrentan a contenidos que piden una consulta previa, reflexión personal y búsqueda de técnicas para resolver sus dudas y contestar a sus interrogantes antes de recibir la información exacta de sus profesores. Y la gamificación puede despertar un gran interés por parte de los estudiantes y facilitar la tarea docente a través del uso de una amplia gama de técnicas que puedan ser usadas en la práctica

de las actividades de aprendizaje a través de diferentes tipos de juegos lúdicos[1]. Pero el problema que se plantea es que los profesores se quejan de la falta de participación de sus estudiantes que no muestran interés a veces por falta de motivación, aburrimiento o por las inhibiciones psicológicas o emocionales que obstaculizan el propio aprendizaje de sus estudiantes.

Tales motivos nos han empujado a elegir el tema de "*la enseñanza inversa a través de la gamificación para fomentar el aprendizaje autónomo*" como objeto de estudio porque es un nuevo modelo pedagógico que nos ha llamado la atención y por su interés e importancia, además,
puede ser una buena herramienta para mejorar tanto la calidad de enseñar como de aprender una LE. La problemática que se plantea es que ¿la gamificación puede ser una buena herramienta para fomentar el aprendizaje autónomo en una clase invertida?

A partir de ahí nos surgen varios interrogantes y se puede citar entre ellas las siguientes:

- ¿Cómo se define la *enseñanza inversa*?
- ¿Qué se entiende por la *gamificación*?
- ¿Cuál es la relación estrecha que existe entre la clase invertida y la taxonomía de Bloom?
- ¿Cuáles son las características más destacadas de la enseñanza inversa?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la enseñanza inversa?
- ¿En qué reside el rol del docente y discente antes, durante y después de la clase tradicional e invertida?
- ¿Qué tipo de propuestas virtuales se ofrecen para gamificar el aula invertida?

Nosotros suponemos que la gamificación puede fomentar la autonomía del aprendiz en una clase invertida de español como lengua extranjera E/LE[2] si se aplica adecuadamente, además de implicarle en su propio proceso de aprendizaje desarrollando sus habilidades tanto lingüísticas como comunicativas, aumentar su motivación para participar en más actividades fuera del aula de clase, mejorar su autoestima y confianza para una experiencia enriquecedora y fructuosa.

Nuestro objetivo primordial a través de este estudio es investigar las posibilidades de gamificación en el aula de E/LE para sacar provecho en el ámbito educativo argelino y
favorecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Dicho de otra manera, empujarles a asumir un rol activo que el que venía ocupando en la enseñanza tradicional.

1. La enseñanza inversa: definición y origen

Según el diccionario de Fundéo RAE (en línea)[3], la denominación *flipped classroom*[4]

[1] Entre ellos se puede citar: crucigramas, pasatiempos, rompecabezas, sopa de letras, puzles, juegos de memoria, juegos recreativos, monopolio, videojuegos, adivinanzas, etc.
[2] De aquí en adelante E/LE para referirse al español como lengua extranjera.
[3] [En línea] http://www.fundeu.es/recomendacion/aula-invertida-o-clase-invertida-mejor-que-flipped-classroom/
[4] Flipped classroom: es un anglicismo que significa aula invertida en español.

viene del verbo *Flip* significa "voltear o conmutar" y se refiere a la enseñanza inversa que se conoce como una metodología educativa disruptiva que cuestiona los métodos tradicionales al intercambiar los roles entre docentes y discentes. Es un modelo pedagógico que transpone el trabajo de unos aspectos de aprendizaje fuera del aula a casa. Utiliza el tiempo de clase para facilitar y potenciar la adquisición y la práctica de conocimientos dentro del aula con la ayuda del docente.

En el ámbito educativo contemporáneo, la necesidad de transformar las metodologías tradicionales ha llevado a un creciente interés por modelos que pueden promover la autonomía de los estudiantes, por un lado. Y por otro, el avance tecnológico, los cambios socioculturales y las nuevas exigencias académicas han impulsado una exploración profunda de la manera en que se concibe el proceso de enseñanza y aprendizaje de LE. Este fenómeno no es distintivo de un país o una región determinada, sino que se propagada de manera general, afectando especialmente a las instituciones de educación superior. El modelo de clase invertida ha emergido como una respuesta innovadora ante estas necesidades, permitiendo reorganizar los tiempos de instrucción y fomentando un aprendizaje más dinámico y fructífero (J. Bergmann y A. Sams: 2014).

2. La relación estrecha entre la clase invertida y la taxonomía de Bloom

La clase invertida se relaciona estrechamente con la taxonomía de B. S. Bloom[5]. Según el Diccionario de la Real Academia Española DRAE[6] (2014), el término *taxonomía* viene del griego *táxis* "ordenación" y *nomía* y los dos significan la ciencia que trata de los principios, métodos y fines de la clasificación. Se aplica en particular, dentro de la biología, para la ordenación jerarquizada y sistemática con sus nombres de los grupos de animales y de vegetales. La taxonomía de Bloom clasifica los procesos cognitivos en niveles: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. La clase invertida se articula naturalmente con esta estructura. En cuanto a los niveles básicos (recordar, comprender) se trabajan fuera del aula; los superiores (aplicar, analizar, evaluar, crear) se desarrollan en clase mediante tareas prácticas, debates y proyectos. Esto genera un aprendizaje más profundo y significativo (Benjamin Bloom: 1956).

Lo que nos queda por decir, es que al final de este proceso de aprendizaje y después de pasar por todos estos niveles que acabamos de mencionar, los estudiantes serán capaces de adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

2. Características del aula invertida

La clase invertida como cualquier otro modelo pedagógico puede ofrecer la capacidad de aprender lo teórico o sean nuevos conocimientos fuera del aula de clase, y reforzarlos en el aula de clase a través de las actividades prácticas con los profesores. Este

[5] Benjamín Samuel Bloom: (1913- 1999), fue un influyente psicológico y pedagogo estadounidense que hizo contribuciones significativas a la Taxonomía de objetivos de la educación. Unos de sus trabajos son "Apprendre pour maitriser" en (1972); y "Caractéristiques individuelles et apprentissages scolaires" en (1979) y "Taxonomía de los objetivos de la educación: la clasificación de las metas educacionales: manuales I y II" en (1986), etc.

[6] De aquí en adelante DRAE para referirse al Diccionario de la Real Academia Española

último permite rescatar el tiempo en el aula con el fin de que los estudiantes puedan participar más en su aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje tiene algunas características más sobresalientes que resumimos en lo que sigue:

- Protagonismo del estudiante.
- Interacción social y aprendizaje colaborativo.
- Uso de tecnologías educativas.
- Flexibilidad y aplicabilidad a distintos niveles.
- Nuevo rol del docente como guía y facilitador.

Estas características permiten un mejor beneficio del tiempo en clase, atizan la autonomía, fomentan la confianza de los estudiantes y fortalecen más su responsabilidad. El aula invertida puede eliminar la necesidad de clases presenciales mediante la modalidad del *aprendizaje mezclado entre lo presencial y lo distancial* para un aprendizaje más efectivo.

3. Las ventajas y desventajas de la enseñanza invertida

El avance tecnológico ha permitido que la enseñanza invertida toma más popularidad y protagonismo que la tradicional dando la oportunidad a los estudiantes de acceder directamente a los conocimientos y convirtiendo el rol los docentes a tutores y dirigentes del aprendizaje de sus estudiantes en el aula de clase. Entre las ventajas y desventajas que nos ofrece la enseñanza invertida se puede destacar primero sus ventajas como el incremento de la motivación, el acceso flexible a los contenidos y desarrollo de su autonomía y fomentando su creatividad permitiendo una mejor retroalimentación docente-discente (Robert Talbert: 2017). Segundo sus desventajas residen en la dependencia tecnológica por parte de los estudiantes, la mayor carga de preparación y resistencia al cambio por parte de los profesores sobre todo si no conocen como interactuar con la tecnología; una razón por la cual necesitan una formación previa para la buena gestión del aula tecnológico. Sin olvidar, la necesidad de compromiso del estudiante y el incremento del tiempo frente a pantallas lo que puede generar perturbación y desorientación (J. Bergmann y A. Sams: 2014).

4. Rol del docente y discente en la clase tradicional y la clase invertida

En el modelo tradicional, el docente transmite y el estudiante recibe la información. En el modelo invertido, el estudiante se convierte en el protagonista del aula y el docente en guía y tutor para la buena gestión de su clase. El profesor motiva, acompaña, orienta y soluciona dudas; el estudiante desarrolla autorregulación, toma de decisiones y participa activamente en la construcción del conocimiento. Es decir, que deja de ser pasivo y se convierte en un sujeto activo. De ahí, podemos afirmar que el profesor desempeña un papel predominante en el aula, deja de asumir el rol del simple tutor y de ser el centro de atención. (J. Bergmann y A. Sams: 2014). El papel del docente no se limita solamente en

impartir los conocimientos, sino está enfocado a motivar a los estudiantes y generar el interés para aprender, estudiar especialmente para adquirir conocimientos. Asimismo, responde y arregla preocupaciones de sus estudiantes, además de ayudar a superar los obstáculos que enfrentan éstos últimos durante su aprendizaje. Este planteamiento se inscribe dentro de enfoques de aprendizaje activo que promueven la implicación del estudiante en su propio proceso formativo (Eric Mazur: 1997).

5. Propuestas virtuales para gamificar el aula invertida

La gamificación incorpora dinámicas de juego, retos, puntos, niveles, premios para generar experiencias motivadoras. Combinada con la clase invertida, permite que el estudiante realice actividades previas mediante vídeos interactivos o cuestionarios u otras actividades posibles, y
que el tiempo en clase se dedique a juegos de rol, dinámicas colaborativas y proyectos basados en desafíos como el profesor alude al enfoque por proyectos. Favorece la atención, retención, motivación y adquisición de competencias comunicativas. La clase invertida nos ofrece una gama muy divertida de propuestas que podemos como profesores explotar en el aula de nuestra clase y entre ellas podemos citar *las conferencias grabadas* que permiten una mayor interacción durante la clase y que han dado sus resultados positivos en el periodo de la pandemia de la corona virus. Porque asistir a una clase presencial con el profesor es más fructífera y pertinente para los estudiantes que una clase a distancia y que permite resolver dudas en el momento propicio, pero si se fusionan las dos modalidades pueden dar mejores resultados. La idea es de crear una actividad de clase invertida utilizando algunas plataformas virtuales como:

i. *Ted Talks (TED*[7] una modalidad sin fines de beneficios creada por los dos arquitectos y diseñadores americanos Richard Saul Wurman y Harry Marks en (1984) y se lleva a cabo anualmente desde (1990). Esta aplicación ha sido diseñada para divulgar ideas mediante cortos que no sobrepasan 20 minutos o menos. Esta última se basa en la narración de historias de la vida o experiencia de profesionales propias del ponente.

ii. *kahoo*[8], es otra plataforma creada por Morten Versvik, John Brand y Jamie Brooker en un proyecto conjunto de la Universidad de Noruega de Ciencia y Tecnología, para gamificar el aprendizaje, además, es gratuita basada en juegos de preguntas, la cual permite crear cuestionarios de evaluación en línea y los combina con el *ranking*[9] de los jugadores y se va hasta 20 jugadores por partida y con el mayor número de respuestas acertadas en un menor tiempo. Está diseñada tanto para profesores como estudiantes que pueden jugar de manera individual como en grupo.

[7] Ted Talks (TED): es un anglicismo se refiere a las siglas en español de Tecnología, Entretenimiento y Diseño. Es una organización sin fines de lucro dedicada a las 'ideas dignas de difundir'.

[8] Kahoot: es un anglicismo que significa en español 'socio' o 'socia'.

[9] Ranking: es un anglicismo y se refiere a un listado de facultades y universidades ordenado y puntuado de acuerdo con la calidad académica.

iii. *Socrative*[10] es una plataforma creada por Amit Maimon[11] en (2010) en Estados Unidos y después mejorada por otros autores como Benjamin Berte y Michael West. A través de ella se puede gamificar el aprendizaje permitiendo realizar exámenes o test de opción múltiple, preguntas de verdadero/falso, preguntas de respuesta corta y quiz rápido. Se puede descargarla en el ordenador, Tablet o smartphone o utilizarla desde la web. Unos de sus ventajas es que se puede conocer la respuesta al instante.

El uso estratégico de estas plataformas puede incrementar la participación de los estudiantes y crear un ambiente agradable de colaboración y fortalecer su autonomía en su propio proceso de aprendizaje.

Conclusión

El modelo de clase invertida puede transformar el aprendizaje al trasladar la teoría fuera del aula y dedicar el espacio presencial a actividades de orden superior. En la enseñanza del ELE, esta combinación puede favorecer el desarrollo cognitivo, emocional y social, enriqueciendo la experiencia educativa y fortaleciendo el aprendizaje significativo de los estudiantes. Además, la clase invertida consiste en que los estudiantes puedan crear, evaluar, analizar, aplicar y practicar conceptos clave mientras reciben la retroalimentación necesaria y la motivación suficiente en el aula de clase. Además de estudiar, comprender, recordar y se preparan para participar a las actividades diseñadas por sus profesores con el objetivo de evaluar su entendimiento y extender su aprendizaje y lo mejor es hacerlo lúdicamente gamificando su propio aprendizaje. El aula invertida puede crear una buena motivación, fomentar la responsabilidad y la creatividad incrementando el interés de los estudiantes hacia su aprendizaje y mejorando su capacidad cognitiva, emocional y personal.

Referencias bibliográficas

Libro

Benjamin Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification od educational goals*. New York, N.Y : Longmans.

Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomía de objetivos educativos: Manual I – Dominio cognitivo. David McKay Company.

[10] Socrative: es un anglicismo y se refiere a una plataforma en línea interactiva y que permite realizar evaluaciones.
[11] Amit Maimon: es profesor asistente del Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Eric Mazur, E. (1997). *Peer instruction: A user's manual. Upper Saddle River, N J* : New Jersey : Prentice Hall.

Bergmann, J., Sams, A., (2014). *La classe inversée*. Canadá: Les Éditions Reynald Goulet Inc.

(Robert Talbert, R. (2017). Flipped Learning: A guide for higher edcation faculty. Sterling, Virginia: Stylus Publishing.

Articulo electrónico

Palencia Sarmiento, A. (2020). *Aportes del aula invertida en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Una experiencia a nivel de maestría*. *Acción y reflexión educativa Revista especializada,* (45), 2-3. *Latindex* ISSNL 2644- 3775. DOI https://doi.org/10.48204/j.are.n45a4

Diccionarios

Diccionario Fundéo Rae (versión electrónica). [En línea] http://www.fundeu.es/recomendacion/aula-invertida-o-clase-invertida-mejor-que-flipped- classroom

Diccionario De La Real Academia Española. (2014). (versión electrónica). [En línea]https://dle.rae.es/

Diccionario Fundéo Rae (versión electrónica). [En línea] http://www.fundeu.es/recomendacion/aula-invertida-o-clase-invertida-mejor-que-flipped-classroom