

Capítulo 10.

Gamificando los errores: estrategias para la corrección en el aprendizaje de japonés

Dr. Carlos Alberto Noriega Guzmán
Lic. Diego Iván Godínez Ramírez

Resumen

Este capítulo presenta algunos de los errores más comunes que enfrentan los estudiantes en su aprendizaje del japonés y propone estrategias de corrección gamificadas que buscan ser, ante todo, humanizantes. En lugar de recurrir a la corrección clásica basada en la reprimenda, se ofrecen alternativas lúdicas que convierten el error en una oportunidad de aprendizaje. Nos centramos en tres áreas icónicas y en sus errores poco entendidos para ajenos a la lengua japonesa: la escritura, la pronunciación y el léxico. Para cada caso, sugerimos una práctica gamificada diseñada para fomentar el engagement, la motivación y la confianza del alumnado, reduciendo la ansiedad propia de la clase de lenguas. Concluimos con una reflexión que invita a repensar la corrección como un acto pedagógico sensible y creativo, capaz de fortalecer tanto el aprendizaje como la experiencia humana en el aula.

Palabras clave: corrección, motivación, engagement, gamificación, lengua japonesa

Introducción

Enseñar japonés en México es, sin duda, una experiencia exótica dentro del amplio mundo de la enseñanza de lenguas extranjeras. Por un lado, no se es simplemente un profesor: se es un *sensei*, con todo lo que ello implica filosófica y culturalmente según los cánones de la educación japonesa; es decir, se asume un compromiso que no solo es académico, sino también social y, en cierto modo, vitalicio con estudiantes, quienes miran al *sensei* como una figura de respeto, siguiendo la tradición educativa asiática. Por otro lado, la tarea como docente es enseñar lo que es correcto lingüística y culturalmente sobre la lengua de un país situado al otro lado del planeta, cuyas prácticas educativas son

naturalmente diferentes. En el aula del japonés de nuestro contexto, las correcciones pueden resultar curiosas para el hispanohablante inexperto en lenguas asiáticas, tanto por lo que se señala como un error, como por la naturaleza de la corrección. En este capítulo abordaremos algunos de los errores en escritura, pronunciación y léxico que destacamos por su frecuencia y describiremos algunas prácticas correctivas contemporáneas que hemos encontrado eficientes desde la praxis bajo la estrategia de la gamificación.

Antes de ello, es necesario puntualizar algunos datos necesarios. Naturalmente, al ser el japonés una lengua radicalmente distinta para los hispanohablantes, el proceso de aprendizaje suele ser más largo, más exigente y difícil de comparar con lo que ocurre al enseñar lenguas emparentadas, como el italiano o el portugués, u otras cercanas lenguas dentro del árbol del protoindoeuropeo (si no sabes qué es el protoindoeuropeo, imagina el árbol genealógico de tu familia... pero con todas las lenguas del mundo; el sitio Ethnologue, Eberhard et al., 2025, es muy ilustrativo). No es raro, entonces, ver a los estudiantes frustrados: las correcciones son abundantes, el progreso es lento y, para colmo, la nueva temporada de su *anime* favorito ya está al aire, pero ellos todavía no entienden del todo qué está pasando en pantalla sin leer los subtítulos. Sin embargo, son precisamente estos estudiantes —muchos de ellos forman parte de la tribu urbana *otaku*— quienes abundan en nuestras aulas, suelen ser personas amables, profundamente interesados en otras culturas y, en muchos casos, excelentes estudiantes al contar con altos niveles de motivación. Estos rasgos favorecen, fortuitamente, la ardua pero enriquecedora tarea de la corrección de errores en el aula de japonés.

Aunque podríamos escribir numerosas páginas acerca de los desafíos y errores comunes y sus correcciones en la enseñanza del japonés, en este capítulo nos centraremos en la escritura, la pronunciación y el léxico. Los errores en estas áreas nos resultan interesantes, y a veces hasta jocosos y divertidos por la naturaleza de su ocurrencia. Nótese que los autores coincidimos que aprender japonés debe ser una experiencia profundamente disfrutable —incluso cuando uno se equivoca— y por ello debe plantearse el error como parte del proceso del aprendizaje, de forma académicamente responsable, con metas claras, y algunas veces lúdicas, como lo veremos en este capítulo, pero, sobre todo, siendo seres humanos que respetan profundamente el esfuerzo de los demás.

Hablemos ahora de la gamificación. Quienes disfrutan de los videojuegos —muchas veces nuestros propios estudiantes— se encuentran con sistemas de instrucciones altamente predefinidos que conducen a objetivos que, al ser transversalmente lúdicos y generadores de *engagement*, motivan al usuario a invertir desde unas pocas hasta cientos de horas explorando mundos digitales. En esos entornos, los jugadores aprenden casi enciclopédicamente nuevo vocabulario (¡hay estudiantes que conocen los nombres de más de 500 *pokémon*!) y comprenden en profundidad las dinámicas internas de esos sistemas (¡hay quienes han creado universos enteros en *Minecraft*, con leyes alternativas de la física y materiales inéditos!). La exportación de la estructura del videojuego a otros contextos con fines de aprendizaje, mediante la generación de *engagement*, es lo que conocemos como gamificación. Incluso, profesores universitarios han puesto en práctica esta noción al incorporar elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos. En sus experiencias, encontraron que estas prácticas pueden mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje en sus estudiantes (Parente, 2016).

Esta es un área aún por explotar plenamente, especialmente si consideramos el perfil recurrente que encontramos en las aulas de japonés: el estudiante con intereses *otaku*, quien tiende a ser consumidor de videojuegos y comprende intuitivamente cómo funcionan sus lógicas internas. En este marco se inscribe el objetivo de este capítulo: proveer algunas prácticas correctivas contemporáneas en la enseñanza de la lengua japonesa bajo la estrategia de la gamificación. Estas propuestas nacen de la praxis en el aula y buscan ofrecer alternativas sensibles, dinámicas, divertidas y culturalmente pertinentes para acompañar el proceso de aprendizaje del japonés desde una perspectiva lúdica, reflexiva y humanista, y también haciendo eco de algunas prácticas nativas de la educación japonesa.

Corrección en el japonés: Malas y buenas prácticas.

Ahora bien, en cada caso, la oportunidad de corrección —porque aquí consideramos que se trata de una oportunidad— es distinta, y debe ser pragmática, sensible y acertada. Es decir, un enfoque de corrección basado exclusivamente en señalar lo incorrecto con una tacha en tinta roja, desde una postura rígida sobre lo gramaticalmente aceptable, nos parece una

práctica retrógrada y, en muchos casos, poco humana. Detectar el error y decidir cómo tratarlo debe partir de un paradigma humanista, donde el estudiante es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, el profesor necesita desarrollar competencias docentes para elegir la mejor forma de corregir: no es lo mismo corregir a un estudiante tímido que a uno que se exige constantemente. En japonés existe un proverbio que ilustra bien esta postura: 「十人十色」 (juunin tooiro), que puede traducirse como “diez personas, diez colores”; es decir, cada quien es distinto. Por ello, la atención localizada, personalizada y contextualizada no es solo una buena práctica en el aula de japonés, sino una recomendación clave para toda enseñanza de lenguas, y no hacerlo así es, definitivamente, una mala práctica.

Para la gran mayoría, el primer contacto con una lengua extranjera se vive como un periodo de luna de miel, en donde todo parece llamativo. El ritmo de aprendizaje es rápido; en tan solo unas semanas el estudiante promedio aprende a escribir en un sistema muy diferente al abecedario, y el *engagement* en el aprendizaje del japonés aumenta. Este sentimiento de avance, a su vez, motiva en un ciclo donde el contexto nutre el aprendizaje. Lo que menos queremos como docentes es interferir de tal manera que se mine ese *momentum*.

Para ilustrarlo mejor, veamos un caso donde la corrección, mal aplicada, minó la motivación y el *engagement* del estudiante de japonés en clase. Precisamente a raíz de una falta de competencia docente en el tema de errores y corrección en una clase de japonés, un estudiante que se presentaba por primera vez ante el grupo, y utilizó el pronombre “ore” para hablar de sí mismo, algo que seguramente imitó de una serie de anime o un videojuego. De inmediato, el profesor interrumpió y lo reprendió severamente frente a todos, explicando que dicho pronombre era vulgar y que nunca debía usarse con un profesor, y que se prefería el pronombre “watashi”. La corrección, aunque lingüísticamente correcta, fue socialmente desproporcionada: la humillación, muy larga y ante la mirada de todos, exagerada, generó un ambiente de tensión en la clase y, según se recuerda, aquel alumno no volvió a asistir tras pocas semanas. Este ejemplo muestra cómo una corrección mal planteada e irresponsable, didácticamente hablando, puede destruir la confianza inicial, el *engagement* y minar la motivación del estudiante al punto que no cuente con las razones para volver a estudiar la lengua.

Es relevante mencionar el concepto de *engagement* como un factor central en la construcción de experiencias de aprendizaje positivas. No es casual que se le considere el “santo grial” del aprendizaje, pues su presencia favorece una motivación más estable, mejores resultados y una mayor implicación emocional en el aula (Mercer & Dörnyei, 2020). Después de todo, un estudiante con altos niveles de *engagement* muestra interés genuino, curiosidad y disposición para participar; precisamente ese estado inicial que, en el ejemplo descrito, fue debilitado por una corrección mal gestionada. Cuando la intervención docente erosiona esta disposición en lugar de fortalecerla, el proceso de aprendizaje se ve comprometido desde sus cimientos.

En este sentido, reconocemos que los docentes de lenguas provienen de diversas áreas y trayectorias, pero lo esencial es su capacidad para acompañar al estudiante hacia sus metas mediante prácticas pedagógicas responsables y sostenidas. Como señalan Corder (1967) y Ellis (1974), los errores no deben verse como fallas, sino como manifestaciones del proceso de aprendizaje que revelan cómo el estudiante selecciona y procesa el *input*. Más que corregir directamente, conviene guiar para que el alumno descubra y repare sus propios errores. Transmitir frustración solo daña el ambiente de aprendizaje y refleja falta de autocontrol docente. Este enfoque coincide con paradigmas educativos japoneses, inspirados en el budismo, confucianismo y taoísmo, donde el maestro guía con sutileza y “enseña sin palabras”. Desde esta visión híbrida entre Oriente y Occidente, enseñar lenguas significa acompañar el proceso individual de cada estudiante, entre ensayo, error y reflexión, recordando que educamos a seres humanos y no a máquinas.

Errores al escribir en japonés

Para el interesado en el aprendizaje del japonés, muchos de los rasgos inherentes de la lengua le resultan vistosos, y este es el caso de los silabarios hiragana (véase las grafías a, あ; i, い; u, う; e, え; o, お), katakana (véase las grafías a, ア; i, イ; u, ウ; e, エ; o, オ), y el sistema denominado kanji (véase las palabras montaña, 山; agua, 水; amor, 愛). Al ser una lengua muy diferente al español en su forma escrita, pareciera existir una brecha amplia entre el estudiante hispanohablante y el japonés. Es así que el idioma japonés adquiere una fachada foránea y exótica en su forma escrita. Para el neófito, la escritura japonesa se trata de una

compleja maraña de líneas y trazos arbitrarios, aunque realmente es muy sistemática. Las primeras lecciones de una clase de japonés se encargan de transmitir las reglas de escritura al nuevo estudiante. Dependiendo del ritmo de la clase y de las horas dedicadas por semana, es común que el *hiragana* se aborde en la primera semana de clases, el *katakana* en la segunda semana, y el *kanji*, bien, este se aprende a lo largo de la vida. ¡Incluso el hablante nativo japonés no reconoce ni sabe escribir todos los *kanji*! (al finalizar la educación media superior se contempla que el estudiante japonés haya aprendido aproximadamente 2000 *kanji*).

La escritura del japonés exige respetar el orden y la dirección de los trazos de cada grafema, lo cual suele resultar tedioso para el hispanohablante, poco habituado a tales normas. Los errores más comunes provienen de la falta de disciplina en este aspecto: por ejemplo, el hiragana ツ debería escribirse en un solo trazo, pero muchos lo realizan en dos, en dirección contraria. Aunque el resultado visual parezca correcto, seguir la norma facilita una escritura más fluida. El error constante en la escritura japonesa recae en el incumplimiento de estos conceptos. Más allá del hecho de que los primeros escritos en japonés tienden a no ser agradables para la vista, tanto del profesor como del estudiante, el error suele cometerse en la falta de práctica en el correcto orden y número de trazos al escribirlos. No obstante, coincidimos con Christensen y Savignon (1984) en que la precisión no debe imponerse en las etapas iniciales; el docente debe señalar irregularidades con sensibilidad, invitando al estudiante a auto-observarse en lugar de castigarlo. Así, la corrección se transforma en un reto lúdico que construye hábitos adecuados. Por otra parte, si bien hoy la escritura manual es menos usada por la digitalización, estudios como Mueller y Oppenheimer (2014) muestran que escribir a mano fortalece la codificación de la información, lo que justifica mantenerla en la enseñanza del japonés. Es por eso que el docente ejerce la sensibilidad ante los primeros intentos de escritura del japonés. Algunas veces es tan sencillo como: “¿verificamos el orden de trazo de este *kanji*?”

Propuesta Gamificada: Corrección por pares con Anki

La figura del *sensei* tiende a ser una presencia autoritaria en el aula por su prominencia sociocultural. Debido a esto, los estudiantes a menudo consideran los comentarios del maestro como una crítica severa y personal. Para reducir este efecto y, al mismo tiempo, potenciar el *engagement*, proponemos una estrategia de corrección gamificada que combina la

revisión por pares con el uso de **Anki**, una aplicación de tarjetas digitales ampliamente conocida por estudiantes universitarios.

Dinámica del juego:

1. Los estudiantes trabajan en pares.
2. Cada ronda, uno de los miembros recibe en Anki una tarjeta con una oración en japonés que contiene un error ortográfico o gramatical (ej. uso incorrecto de partícula, confusión de kanji, conjugación).
3. El estudiante tiene 30 segundos para memorizarla y transmitirla oralmente a su compañero, quien debe escribirla en la pizarra o en su libreta.
4. La app valida automáticamente la respuesta escrita, mostrando el error en rojo y la corrección en verde.
5. Se otorgan puntos por cada corrección exitosa y bonificaciones por rapidez o por explicar la regla que justifica la corrección.
6. Los roles se invierten al terminar la ronda.

Frente de carta presentando un error

Detrás de carta demostrando el error y su corrección

●

おとうさんは よんじゅうはっ
さい です

●

おとうさんは よんじゅうはち
さい です

(El número ocho (はち) se convierte
en (はっ) al hablar de edad con el
sufijo (さい))

おとうさんは よんじゅうはちさい
です

Mí padre tiene 48 años

Elementos de gamificación:

- **Tiempo límite:** 30 segundos.
- **Retroalimentación inmediata:** Anki muestra aciertos/errores.
- **Sistema de puntos y niveles:** el par con más correcciones avanza de nivel; al final se reconocen a los “Senpai del Día” (título de respeto asignado a los estudiantes avanzados).

Competencia amistosa: modalidad para pares y grupos.

Esta práctica convierte la corrección en un reto colaborativo y lúdico, donde el error no es un estigma sino una oportunidad de ganar puntos y aprender. Al usar Anki, los estudiantes perciben continuidad entre el aula y el autoestudio, fortaleciendo la motivación intrínseca y la autonomía. Además, con la creatividad del docente, se puede adaptar esta actividad a las cuatro habilidades lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Frente

Errores al pronunciar en japonés

Las tendencias actuales en la enseñanza de lenguas han adoptado el enfoque comunicativo, así como el método directo (ver Luchenko y Kovinko, 2025) y se inclinan a animar a los alumnos a hablar sin importar que sus expresiones sean imperfectas. Teniendo en cuenta esto, mucho de lo que se consideraría error podría pasar desapercibido, siempre y cuando se haya cumplido una comunicación efectiva. No obstante, los fonemas que comprenden el japonés, aunque son sonidos que se pueden producir casi en su totalidad en español, pueden confundir al interlocutor, al pronunciar inadecuadamente palabras como びょういん (byouin, hospital) y びょういん (biyouin, salón de belleza). La diferencia es sutil, casi imperceptible para el oído no entrenado, pero sumamente importante saberlo para no terminar en un salón de belleza cuando a uno le duele el estómago en Tokio.

Aquí es necesario explicar que la pronunciación del japonés se caracteriza por su formación de sonidos a través de moras. Las moras son unidades fonéticas más pequeñas que una sílaba a la que el hablante le dedica un “tiempo” para enunciar esa unidad de sonido. Para ilustrar, la palabra

NIPPON contiene 4 moras NI - P - PO - N, aunque en español esta palabra estaría constituida sólo por dos sílabas, NI - PPON. El error dominante en los estudiantes es que pasan desapercibido el dedicarle la instancia a la producción de cada uno de los sonidos que constituye la palabra en su oralidad. Esto puede llevar a situaciones cómicas e incluso vergonzosas. Para ejemplificar, las palabras NYU-U-YO-KU (4 moras)「入浴」y NYU-U-YO-O-KU (5 moras)「ニューヨーク」aparentemente suenan intercambiables. La primera se refiere a “Bañarse” y la otra es simplemente “Nueva York”. Imaginen pues, un contexto en donde en conversación con un compañero de cuarto en la universidad, le comentas que vas a NYU-U-YO-O-KU y su reacción es “¿Qué, pero si acabas de llegar a Japón?!”. Ejemplos como este pueden llegar a ilustrar y a crear conciencia en el estudiante sobre la importancia de una correcta pronunciación y articulación del japonés.

Es importante recordar que nunca será una buena práctica ridiculizar al estudiante, por supuesto. Cultivar la actitud positiva hacia los errores debe ser parte de la práctica del profesor del día a día, y corregir nunca debe provenir desde la malicia. Más allá del contenido que el docente prepara para su clase, gran parte de lo que constituye una enseñanza efectiva de una lengua extranjera es la retroalimentación correctiva, puntual y humana. Tener una actitud positiva hacia los comentarios correctivos es el primer paso para que la corrección de errores se convierta en una parte necesaria de la adquisición del idioma.

Propuesta Gamificada: PronunciaQuest para la Corrección Autónoma

En una clase típica de japonés, el docente expone un listado de palabras con cierta regularidad de las que el estudiante debe aprender, qué significan, cómo se escriben, y cómo se pronuncian. Cuando el estudiante se entera de que tiene una evaluación pronto, su rostro se torna pálido al cuestionarse ¿cómo recordaré todo esto?, ¿cómo voy a retener toda esta información? Para atenderlo de forma gamificada, proponemos PronunciaQuest, una estrategia que integra mnemotecnia visual con dinámicas de juego, donde los estudiantes corrigen y consolidan su propia pronunciación mientras avanzan en un sistema de logros.

Dinámica del juego:

1. Cada estudiante recibe (en una app como *Anki* o en tarjetas físicas) una serie de palabras japonesas de nivel básico. Cada tarjeta contiene:

- La palabra escrita en japonés.
- Su romanización.
- Una escena mnemotécnica sugerida (cómica o exagerada).
- Un espacio para que el estudiante invente su propia escena.

2. En parejas o grupos pequeños, los estudiantes leen la palabra en voz alta y cuentan su escena mnemotécnica. Los compañeros votan si la pronunciación fue clara o si necesita corrección.

3. Cada vez que un estudiante logra tres pronunciaciones correctas consecutivas en rondas distintas, gana una “moneda de pronunciación” que puede canjear por subir de nivel (ej. *Novato*, *Explorador de palabras*, *Maestro de sonidos*).

4. Las rondas avanzan como un reto colaborativo: el grupo entero gana un “logro de clase” si todos los miembros alcanzan un mínimo de monedas.

5. El profesor interviene como “guía del quest”, dando retroalimentación final y corrigiendo matices difíciles, pero la base del aprendizaje surge de la autocorrección y el juego con los pares.

Elementos de gamificación:

- **Sistema de niveles y logros.**
- **Monedas como recompensa simbólica.**
- **Retroalimentación inmediata** (pares + app).
- **Colaboración y competencia sana** entre estudiantes.
- **Narrativa:** cada palabra es un “monstruo lingüístico” que debe ser vencido con una escena memorable y buena pronunciación.

A diferencia de corregir públicamente al estudiante desde una posición de poder, que puede minar su motivación, esta práctica no solo ayuda a recordar el vocabulario mediante mnemotecnica y creatividad, sino que también convierte la corrección de pronunciación en una experiencia motivadora. El error se normaliza como parte del juego, su impacto negativo se aminora, y los estudiantes, al inventar y compartir escenas, se vuelven protagonistas activos de su proceso de aprendizaje.

Errores léxicos en el japonés.

Los errores relacionados con el léxico en el contexto del aprendizaje del japonés suelen consistir en confundir palabras que pueden parecer o sonar similares, malinterpretar el significado de un *kanji* o, de manera general, no retener el significado de una palabra. Por ejemplo, a un estudiante principiante de japonés se le puede haber presentado la palabra 学生, leída como “GAKUSEI” y se le habrá dicho que significa “estudiante”. Sin embargo, una vez terminada la clase, cuando se encuentre con ella de nuevo, es posible que haya olvidado por completo su significado y también su composición fonética (no sabe cómo leerla). Esto constituye un error de asociación visual-semántico pero también puede ocurrir confusión de asociación visual-fonético, en donde el estudiante reconoce que 学生 significa estudiante, pero malinterpreta la lectura como “GAKASAI”. He aquí el origen de la frustración de muchos estudiantes al aprender palabras.

Para corregir y minimizar estos errores, podemos recurrir a la práctica de aprendizaje de repaso espaciado, la cual es una técnica de aprendizaje para mejorar la retención de información a largo plazo. Esta técnica tiene como principal objetivo contrarrestar la “curva del olvido” a través de un aprendizaje activo mediante sesiones de repaso en intervalos específicos y progresivamente espaciados. En otras palabras, se repasa un contenido cada cierto tiempo para evitar olvidarlo. Numerosos estudios han abonado a la aceptación de esta técnica como una estrategia innovadora que promueve el autoaprendizaje y, particularmente, la adquisición de vocabulario (Yelizaveta et al., 2024; Seibert & Brown, 2019; Cole, 2020).

Una manera de implementación de la técnica de repaso espaciado para la retención de vocabulario en el aula de japonés es a través de la elaboración de flashcards (tarjetas de estudio). Tomando como objeto un conjunto de palabras designadas para su aprendizaje durante un periodo de tiempo, el estudiante crea una tarjeta de estudio en donde al frente escribe la palabra en japonés. El reverso de la carta es el significado y su lectura. Durante semanas el estudiante tiene que desarrollar el hábito de constantemente hacer sus revisiones, idealmente a diario. La revisión consiste en leer el frente y activamente recordar la información plasmada al reverso. Se recomienda que este “active recall” se haga en voz alta para incluir de manera pasiva un poco de output.

Para la prueba final, el estudiante presenta su set de flashcards al profesor y las repasa frente a él. Es en este momento cuando el profesor puede evidenciar de primera instancia el aprendizaje logrado en el alumno y puede hacer retroalimentación en tiempo real. Si un alumno falla en reconocer una palabra de su set de cartas el profesor puede intervenir con gesticulaciones o apuntar por medio de pistas crípticas para que el mismo alumno recuerde la información.

Propuesta Gamificada: Corrección Grupal el Léxico con Monster Lyrics

El aprendizaje del léxico en japonés puede reforzarse a través de canciones, pero la actividad gana mayor impacto si se convierte en un desafío colectivo con narrativa y metas claras. En Monster Lyrics, los errores de vocabulario se transforman en obstáculos a vencer mediante la cooperación del grupo.

Dinámica del juego:

1. Se selecciona un video musical en japonés, acorde al nivel del grupo (ej. J-pop, openings de anime). El docente prepara una hoja con la letra con espacios en blanco (*fill in the gaps*) en las palabras clave.
2. Los estudiantes escuchan el fragmento y completan los huecos con la palabra que reconocen. Al terminar, anotan también su significado en español.
3. El profesor recopila las respuestas y calcula el porcentaje de aciertos.
4. Gamificación: cada estrofa del video está "custodiada" por un monstruo del verso. Para derrotarlo, el grupo debe alcanzar al menos un 75% de respuestas correctas en esa sección.
5. Si lo logran, avanzan al siguiente nivel (siguiente estrofa). Si no, reciben una "herida" y deben reintentar el verso, con pistas adicionales (ej. mostrar el kanji o el *furigana*).
6. Al finalizar, se hace una revisión grupal de las palabras con más errores, explicando su uso y matices en contexto.

Elementos de gamificación:

- **Narrativa:** monstruos custodian versos de la canción.
- **Meta colectiva:** derrotar a cada monstruo alcanzando el 75% de aciertos.
- **Retroalimentación inmediata:** revisión de respuestas y explicación de errores.
- **Progresión por niveles:** estrofa tras estrofa hasta completar la canción.
- **Colaboración grupal:** todos contribuyen para que el grupo avance.

Esta estrategia integra música, corrección y gamificación en un mismo espacio. A los estudiantes, en general, les gustan las canciones como parte del aprendizaje del japonés. La presión de hacerlo bien se diluye en el trabajo en equipo, y el error deja de ser personal para convertirse en un reto colectivo, algo que consideramos una práctica deseable. Además, el uso de canciones aporta un componente cultural cercano al perfil del estudiante *otaku*, potenciando la motivación y el *engagement*.

Reflexión Final

En estas breves páginas hemos querido compartir algunas ideas sobre la corrección de errores en el aula de japonés como lengua extranjera, partiendo tanto de la experiencia docente como de marcos teóricos y culturales que consideramos relevantes. Es importante resaltar que hemos visibilizado aspectos poco tratados en los textos clásicos sobre el aprendizaje de lenguas, en particular lo que tiene que ver con el perfil del estudiante de japonés hispanohablante en México. Un perfil que, lejos de estereotipos, combina sensibilidad cultural, motivación profunda y amor por el mundo que esta lengua abre. El error, en este contexto, es una vivencia cotidiana, pero también una oportunidad para el aprendizaje, como lo hemos subrayado. Cuando el profesor —o más bien el *sensei*— comprende qué es el error, cómo tratarlo y cómo convertirlo en parte del proceso, se vuelve un verdadero facilitador del aprendizaje. Su papel ya no es solo el de corregir, sino el de acompañar al estudiante hacia sus propias metas, ayudándole a reconocer fortalezas, debilidades y retos sin temor a equivocarse frente a otros.

Es justamente en este terreno donde la gamificación puede hacer una gran diferencia. Las estrategias lúdicas no son simples juegos, sino

herramientas didácticas potentes cuando se aplican con metas claras, partiendo desde una premisa científica, y empatía para reconocer el esfuerzo que hacen los seres humanos que son nuestros estudiantes. Las propuestas que aquí presentamos también son producto de una reflexión crítica alimentada por el conocimiento científico sobre el aprendizaje del japonés. Esperamos que resulten útiles, replicables y, sobre todo, inspiradoras para quienes, como nosotros, encuentran en esta lengua una fuente inagotable de descubrimiento lingüístico, cultural e histórico, que nos recuerda que incluso del otro lado del mundo, podemos lograr conexiones humanas.

Referencias

- Christensen, C. B., & Savignon, S. J. (1984). Communicative competence: theory and classroom practice. *Modern Language Journal*, 68(3), 276. <https://doi.org/10.2307/328019>
- Cole, D. (2021). Assessing Vocabulary Acquisition Using Spaced Repetition Software. *The Wabash Center Journal on Teaching*, 2(2). <https://doi.org/10.31046/wabashcenter.v2i2.1553>
- Corder, S. P. (1967). The significance of learners' errors. *International Review of Applied Linguistics*, 5, 161–9.
- Eberhard, D. M., Simons, G. F. & Fennig, C. D. (eds.) (2025). *Ethnologue: Languages of the world*. 28va edición. SIL International. Versión en línea: <https://www.ethnologue.com/>
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford University Press.
- Luchenko, O., & Kovinko, K. (2025). The direct method and multilingual turn in teaching Japanese as a foreign language. *Educational Challenges*, 30(1).
- Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging language learners in contemporary classrooms*. Cambridge University Press.
- Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The pen is mightier than the keyboard: Advantages of longhand over laptop note taking. *Psychological Science*, 25(6), 1159–1168. <https://doi.org/10.1177/0956797614524581>
- Noor, N. M., Yunus, K., Yusoff, A. M. H., Nasir, N. A. M., & Yaacob, N. H. (2021). Spaced learning: A review on the use of spaced learning in language teaching and learning. 4(2), 1023–1031.
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En R. S. Contreras Espinosa y J. L. Eguia (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 11–21). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Seibert Hanson, A. E., & Brown, C. M. (2020). Enhancing L2 learning through a mobile assisted spaced-repetition tool: an effective but bitter pill?. *Computer Assisted Language Learning*, 33(1-2), 133-155.

Yelyzaveta, K., Nataliia, Y., Neonila, K., & Inna, M. (2024). Enhancing ELS Students' Language Proficiency Through Spaced Repetition.