



Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado de Educación Primaria

**LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO
MOTIVADOR EN EL APRENDIZAJE DE UNA
LENGUA EXTRANJERA**

Autora: Carmen Hervada Rubio

Tutora: Natalia Barranco Izquierdo

Curso: 2019/2020

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	4
2.JUSTIFICACIÓN.....	7
3.OBJETIVOS.....	6
4.MARCO TEORICO.....	8
4.1 La gamificación.....	10
4.2 La importancia de la gamificación y como aplicarla.....	11
4.3 La motivación.....	13
5. RECURSO PARA APLICAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA....	16
6. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	18
7. LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DE APRENDIZAJE DE UNA SEGUANDA LENGUA.....	18
8 PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	21
8.1 Objetivos.....	21
8.2 Contenidos.....	21
8.3 Actividades.....	23
8.4 Metodología.....	32
8.5 Evaluación.....	33
8.6 Anexos.....	33
9.CONCLUSIONES.....	36
10. BIBLIOGRAFIA.....	38
11. ANEXOS.....	40

RESUMEN

En el desarrollo de este trabajo trato de mostrar los beneficios potenciales de la gamificación para la mejora de la motivación y, por ende, lograr favorecer el proceso de adquisición de la lengua extranjera. En este sentido, se ha desarrollado e implementado una propuesta didáctica en la que se hace uso de la gamificación. Se trata, pues, de comprobar su funcionalidad para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, motivación, metodología, inglés como lengua extranjera.

ABSTRACT.

In this final report, I would like to discuss the importance of gamification and motivation in the classroom to enrich the students learning experience. I recently completed my practical experience and had the opportunity to implement gamification in the classroom to test its functionality. My didactic proposal was implemented in the second grade, it explains the design of the activities, the results, and the conclusions reached.

KEYWORDS: Gamification, methodology, motivation, English as a foreign language.

INTRODUCCIÓN

El uso de la gamificación en el aula desde la infancia es una herramienta que deberíamos tener en consideración para tratar de que el aprendizaje sea motivador, original, flexible y enriquecedor y que el alumnado pueda adquirir conocimientos de manera no mecánica, que más tarde pueda utilizar en su vida cotidiana.

Desde hace años se han introducido aspectos lúdicos en todos los espacios de nuestra vida (Escribano, 2013). Por eso los aspectos lúdicos pueden y deben tener cabida en nuestro sistema educativo como un gran recurso de aprendizaje.

La gamificación está adquiriendo mucha importancia debido a los beneficios que aporta en los diseños curriculares basados en los principios de esta, ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea monótono y los alumnos se aburran y no demuestren ningún interés por aprender.

Todos poseemos la capacidad del juego desde el momento en que nacemos siendo esta una de las principales herramientas que utilizamos para comunicarnos antes, incluso de pronunciar alguna palabra.

En el aprendizaje a través de la gamificación no se entiende de prejuicios, de dificultades, discapacidades, de género, o de edad. Los niños empiezan el aprendizaje del juego a través de los padres en primer lugar, y más tarde a través de otros miembros de la familia.

El lenguaje y los gestos son el principal elemento para iniciar el proceso de juego ya que desde que nacemos, constantemente percibimos estímulos comunicativos que son desarrollados a través de nuestros sentidos. El ambiente familiar va a influir en nuestro desarrollo del lenguaje y por lo

tanto en nuestro potencial. También tendremos en cuenta la personalidad de cada persona ya que es un factor que interviene en el desarrollo del juego.

Por lo tanto, la situación ambiental en la que se desenvuelva el niño será otro indicador, para que sea más o menos participativo. Allí donde el niño crezca, vea, experimente, observe, se relacione, hará que la capacidad de jugar se dé en mayor o en menor medida.

El hecho de vivir en un contexto o en otro no implica que ese niño tenga más capacidad de juego que el otro, pero si es cierto que tiene más posibilidad o facilidad de ejercitar la capacidad creativa dependiendo de este lugar. Cuando los niños no tienen muchos recursos, utilizan esta escasez para conseguir cosas que no pueden tener, ejercitan aún más su imaginación, pero si este niño tiene la posibilidad de ir a un colegio, conseguirá muchas de las cosas que no serían posibles sin acudir a él.

En las aulas los docentes les darán todas las posibilidades para que los alumnos sientan curiosidad y estén motivados, para desarrollar pensamientos amplios, para cualquier finalidad que necesiten, ya sea solucionar un problema o ampliar sus horizontes, ayudando así a los alumnos que sean capaces de hacer frente a cualquier tipo de situación, para rectificar, mejorar o desarrollar cualquiera de las situaciones que se les presenten.

Según Fernández, Olmos y Alegre (2016) es una certeza que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase.

En la educación de los estudiantes hay muchas personas implicadas; el equipo docente de un centro educativo, las familiares, los amigos, etc.... Aunque sin duda la más importante de todas ellas es la educación que reciben en casa. Numerosas familias no siempre facilitan una buena

educación a sus hijos y ahí es cuando entra el rol de un docente, logrando que este alumnado esté motivado por aprender y así favorecer su desarrollo como estudiante y como persona.

La escuela es uno de los mayores escenarios para desarrollar las diferentes habilidades de los estudiantes, para algunos el único espacio donde poder desarrollarlas, por esta razón los niños que faltan mucho a clase tienen menos posibilidades de conseguir un buen aprendizaje.

Por lo tanto, el uso de metodologías activas y participativas puede beneficiar en gran medida a los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades.

OBJETIVOS

- Mostrar el potencial beneficio de la gamificación para el fomento de la motivación de los alumnos.
- Reconocer y utilizar los diferentes recursos para la implantación de la gamificación en el aula.
- Planificar e implantar una propuesta didáctica con gamificación para la enseñanza de la lengua extranjera inglés, en la que la gamificación esté presente.
- Exponer los beneficios de la gamificación en el aula.

JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje de una segunda lengua en el entorno educativo ha ido ganando importancia en los últimos tiempos, pero los alumnos no lo ven como algo realmente necesario para su vida cotidiana. La comunicación tanto en su mismo idioma o en otra lengua debería ser algo que se fomentara más en las aulas.

El aprendizaje de una segunda lengua, no es utilizado por los jóvenes con tanta frecuencia como se debería, ni en las aulas ni fuera de ellas y algunas de las causas puede ser, la baja confianza que tienen en ellos mismos para poder expresarse en otro idioma y cuando se trata de la expresión oral la confianza disminuye aún más, y es que durante muchos años se ha dado importancia a la gramática y la expresión oral ha quedado relegada a un segundo plano.

Ahora los maestros debemos ser guías en el proceso de aprendizaje y con ello los alumnos descubren los conocimientos por ellos mismos, para ello podemos recurrir al gran recurso que nos proporcionan las TIC. Las TIC son parte de nuestra vida y hoy debemos usarlas como ese gran recurso que ello supone para el aprendizaje en el aula.

El juego en el aula es uno de los recursos que más les gusta a los alumnos. A través del juego los alumnos encuentran diferentes experiencias y desafíos.

Cuando hablamos de una segunda lengua, utilizar el juego en el aula puede ser una gran motivación para ellos, pasando de ser una asignatura más a querer aprender más de una forma más significativa.

Por ello quiero reflejar en este trabajo la importancia de la gamificación en el aula para motivar a nuestros alumnos, con esta investigación mostraré que la gamificación es más que un juego, y con ello podremos desarrollar una enseñanza de calidad en nuestras aulas.

MARCO TEÓRICO

Nuestra ley de educación actual, La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa – LOMCE- (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero) es donde se reflejan las indicaciones que se deben cumplir en Educación primaria, como docentes deberemos revisarla a la hora de impartir nuestras clases. Un objetivo de la etapa de Primaria hace referencia a la importancia de adquirir una segunda lengua “ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León”.

Esta orden queda reflejada que los alumnos deberán adquirir una segunda lengua con la que poder comunicarse, interactuar y poder utilizarla en cualquier ámbito.

EL uso de las Tic también está incluido en esta ley.

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León indica como objetivo donde se refleja: “se promoverá la integración y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, para garantizar un buen recurso metodológico en las aulas” (pág. 4). Por esta razón conseguiremos que la tecnología sea un recurso común a la hora de implantar la gamificación en el aula.

Todo docente deberá crear un aprendizaje motivador y potenciará el desarrollo de las competencias que se exigirán al final de la etapa. Dicho aprendizaje intensificará el papel del alumno para que éste forme parte de su aprendizaje.

Los videojuegos e internet son hoy en día el mayor pasatiempo para los niños, si nosotros enseñamos a través de estos recursos, ellos tendrán, supuestamente, una mayor predisposición a aprender.

Para Gardner y Lambert (1972), los alumnos que tienen una motivación alta se desenvuelven mejor a la hora de aprender cualquier contenido y también a la hora de interiorizar un nuevo idioma.

Esto es lo que persigue la gamificación, motivar al alumnado y conseguir un aprendizaje más enriquecedor. Los alumnos que se motivan aprendiendo mostraran una mayor predisposición a participar en el aula y así adquirir conocimientos sin esfuerzo.

Después de varios estudios muchos autores afirman que cuando los alumnos motivados usan el lenguaje tienen un mayor éxito en el uso de este, que los alumnos que no se encuentran motivados, como afirman Krashen y Terrell (1983).

El sistema educativo debe usar tales metodologías que los alumnos quieran ir al colegio por su propia iniciativa y no por estar obligados a ello, esto es lo que afirma Carbonell Sebarroja (2008) en su libro: *Una educación para mañana*.

Hay muchas aulas en las que el alumnado es mero receptor de conocimientos, a través de explicaciones largas y ejercicios repetitivos aprenden más por repetición que por asimilación de conocimientos, esta metodología es totalmente desmotivadora, es el mecanismo de muchos colegios hoy en día, pero cada vez son menos los colegios en los que las clases son impartidas de

esta manera, así poco a poco la educación va cambiando para hacer que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Según G. Cabanach (1996, p.9) “el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez” no puede ir uno separado del otro porque si no esté aprendizaje no será enriquecedor para el rendimiento escolar de los alumnos.

Hacer uso de la gamificación hace que sea mucho más fácil incrementar la motivación, ya que los alumnos ven el juego como diversión.

Con metodologías tradicionales no es nada satisfactorio el proceso de aprendizaje, pero si a esto le sumamos el aprendizaje de una segunda lengua, la motivación desciende bastante para los alumnos. Para los alumnos el aprendizaje de una segunda lengua es algo sumamente complejo. Pero si nosotros proporcionamos oportunidades para llevar a cabo un aprendizaje activo, cooperativo y participativo esa idea cambia, a través de la gamificación podemos conseguir que cualquier aprendizaje de cualquier asignatura se vuelva interesante para nuestros alumnos.

4.1 Gamificación

El juego es parte del curriculum. Este término proviene de la palabra inglesa “game” que a su vez proviene de “ghem” que tiene como significado saltar de alegría.

Varios autores son los que han estudiado la gamificación aplicada al ámbito educativo algunos de ellos son los siguientes:

Podríamos afirmar que Rajat Paharia (2005) es el padre de la gamificación. En 2010 la gamificación empieza a tomar auge y es implementada en diferentes lugares. La gamificación se

aplica no solo a la educación si no en muchos entornos en los que las personas han de estar motivadas para realizar un fin.

Gordon de Kleiner Perkins predijo que la gamificación se vería incrementada en cinco años y Gartner manifestó que para 2015, el 40% de algunas compañías usarían la gamificación como mecanismo principal para transformar las operaciones comerciales.

Hay varias formas de interpretar la gamificación, pero la mayoría coinciden en que es la aplicación de elementos propios del juego para involucrar y motivar a las personas y así conseguir diferentes objetivos dependiendo del entorno en que se lleve a cabo.

Según Huotari & Hamari (2012) se refieren a la gamificación como un recurso que proporciona diversión en entornos no lúdicos, como uno de sus principales objetivos.

Cunningham y Zichermann (2011) en la introducción de su obra *Gamification by Design* definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Kapp (2012) señala en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.229).

4.2 La importancia de la gamificación y cómo aplicarla.

Como reflejan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo. Pues si un reto es demasiado fácil provocará aburrimiento en el alumno, mientras que si un

reto es inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje. Debemos tener muy claro lo que queremos conseguir y cómo lo vamos a hacer.

Para aplicar la gamificación lo primero que necesitamos es tener una serie de puntos bien definidos. En Aula Planeta, dedicada a la innovación para una educación mejor, vienen definidos 7 pasos que puedes seguir para gamificar tus clases y los cuales son de gran ayuda a la hora de realizar las programaciones.

1. Programar unas metas y unos objetivos.

Debemos diseñar la tarea con antelación, de esto puede resultar un final positivo o negativo de la tarea. Si tenemos claro nuestros objetivos y las metas desarrollaremos actividades con el fin de potenciar todo el aprendizaje de nuestros alumnos sacando lo mejor de cada uno

2. Diseñar nuestro aprendizaje basado en el juego.

Transformar nuestro aprendizaje en juego, es rediseñar el método tradicional para que sea más divertido y motivacional. Los juegos tradicionales son un buen empuje para enseñar a los alumnos este tipo de técnica.

3. Diseñar un reto específico.

Los alumnos tienen que tener claro el fin del juego y como pueden conseguirlo, para ello deberemos dar unas pautas claras y sencillas ya que si lo complicamos y alargamos corremos el riesgo de que se aburran y no logren el objetivo que es un aprendizaje motivador para ellos.

4. Las normas.

Estas sirven para mejorar los objetivos del juego, evitan dudas, confusiones y posibles pleitos, con unas normas bien diseñadas conseguiremos nuestros objetivos más fácilmente.

5. Niveles de dificultad en aumento.

Empezar con algo fácil les motiva para seguir adelante, si por el contrario es difícil se frustran y desisten. De esta forma podremos mantener la motivación e intriga y que nuestra propuesta de aprendizaje llegue a su fin satisfactoriamente.

6. Una sana competición.

En todo juego siempre hay un poco de competición, no necesitamos llegar a un nivel extraordinario si no optar por juegos que sean cooperativos en los que los alumnos tengan que lograr un objetivo común en el que cada uno tenga una misión, tanto individualmente como grupalmente. La competición puede ser aplicada en la gamificación siempre y cuando tenga un nivel cooperativo.

7. Premiar a los alumnos.

A través de los premios y recompensa puedes motivar mucho a los alumnos, y evaluar su comportamiento también. Esto tienen una buena acogida en las aulas, los alumnos están más atentos, se comportan mejor y participan más en clase.

4.3 La motivación

La palabra motivación proviene el verbo latino moveré, siendo su significado “moverse”, “ponerse en movimiento”. Por lo tanto, cuando el alumnado quiere o tiene la voluntad de aprender algo y persiste en el esfuerzo que esa situación requiere, será capaz de poder conseguir los objetivos que se haya propuesto.

Ovalle, citado en Mora (2007) manifiesta que la motivación es “el elemento clave que impulsa al ser humano a tomar una acción para dirigirse a un determinado lugar o a asumir una posición con respecto a una situación nueva” (p.62)

Según Sexton (1999) “la motivación es el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada para el motivador.”. (p.162)

Por su parte, Chiavenato (2000), la define como “el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea”. (p.42) Según este autor, para que una persona esté motivada debe existir una interacción entre el individuo y la situación que esté viviendo en ese momento; el resultado arrojado por esta interacción es lo que va a permitir que el individuo esté o no motivado. Cuando tenemos en cuenta estos pensamientos nos damos cuenta de lo importante que es la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero, para analizar este tema, tendremos que saber más sobre todas las teorías objeto de su estudio y los factores y/o variables que puntualizarán lo que en realidad es la motivación.

Para comprobar la motivación que tenían mis alumnos realicé un cuestionario anónimo (ANEXO I) a 77 niños del centro donde he realizado las prácticas, el colegio Pedro I en Tordesillas. Con este cuestionario afiancé el pensamiento que tenía desde el principio y es que los alumnos tienen, en su mayoría, una baja motivación.

Con el recuento de resultados vemos en el siguiente gráfico el porcentaje de motivación que hay en las aulas de 6º primaria ahora mismo.

Valoración e interpretación:

De cero a tres puntos: el niño/a no está motivado para trabajar escolarmente.

De cuatro a seis puntos: nos encontramos ante niños/as que no pueden calificarse de apáticos en el colegio, pero que tampoco alcanzan un buen nivel de aprendizaje.

De siete a diez puntos: el alumno que puntúa alto se presenta como un niño motivado.

De los 77 alumnos:

53 obtuvieron entre 0-3 puntos; motivación baja.

16 obtuvieron entre 3-6 puntos.; motivación media.

8 obtuvieron de 6 -10 puntos; motivación alta.

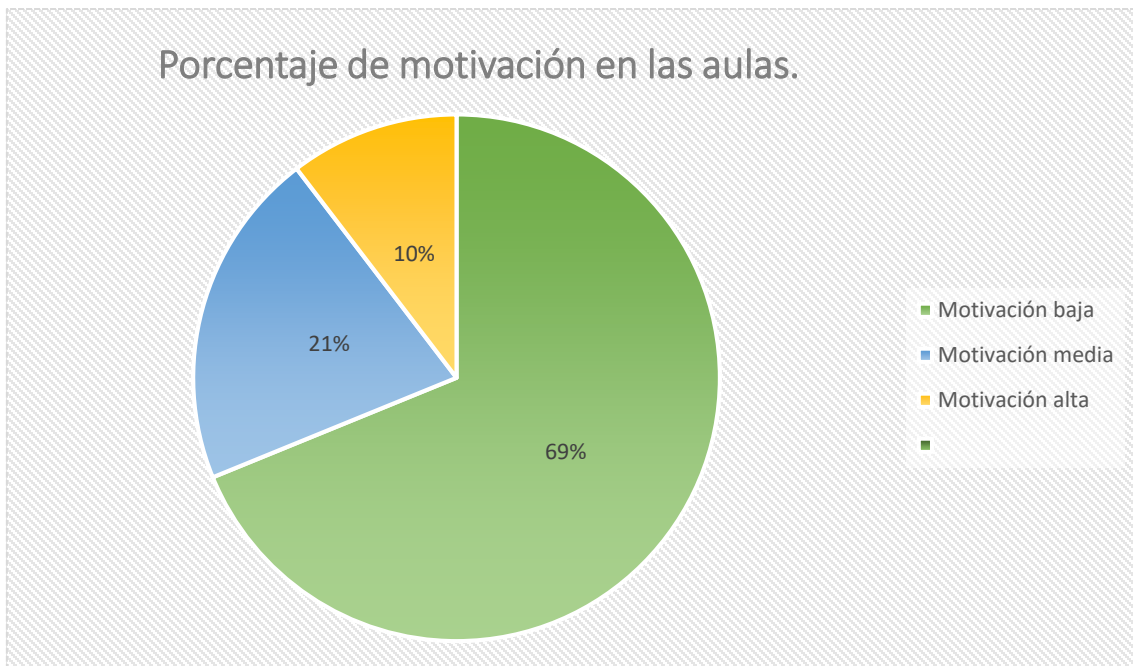


Figura 1. Resultados obtenidos. Fuente: elaboración propia.

Analizando el resultado se entiende la importancia de cambiar el método de impartir las clases y la importancia de la gamificación en el aula, los alumnos tienen iniciativa en la participación del aprendizaje y solo necesitan un estímulo con el que empezar a trabajar, realizando.

El uso de la TIC está ampliamente inmerso en los colegios para los docentes, pero hay muchos colegios que no pueden facilitar un dispositivo electrónico para cada alumno o uno por grupo. Esto hace que muchos docentes se vean limitados a la hora de gamificar sus contenidos.

En las prácticas que realice en las aulas de 5º 6º y 2º la pizarra digital y las nuevas tecnologías no era algo que se utilizase a diario era más un recurso esporádico.

Durante mi practicum observé que los docentes más jóvenes al contrario que los que tenían más años de experiencia eran los que más utilizaban los recursos de las TIC. También argumentaban que la conexión no siempre era buena y teniendo así la obligación de tener siempre un segundo plan, dando así un punto a favor a los sistemas tradicionales pudiendo gamificar sin recurrir a las nuevas tecnologías.

Es cierto que puedes gamificar tus clases sin recurrir a internet, y pueden ser clases muy motivadoras para los alumnos, pero el recurso de las TIC es enorme para realizar actividades y los niños de hoy las pantallas es lo que más les motiva.

5. RECURSOS PARA GAMIFICAR

Existen multitud de recursos para realizar la gamificación en el aula y de naturaleza muy diversa. Los elementos del juego utilizados para trabajar una serie de contenidos y competencias hacen que se creen experiencias en un contexto específico, para así ampliar y afianzar los conocimientos de nuestros alumnos. Hay algunos recursos que están más dirigidos a algunas materias que otros, como pueden ser los que muestra Figueroa (2015), tales como Duolingo, ClassDojo, Dmodo, Brainscape que son recursos para mejorar y motivar a los alumnos, al aprendizaje de una segunda lengua.

Shawn Young, creó Classcraft y transformó el aprendizaje de todo un centro educativo. Los alumnos suben y bajan de nivel, mediante puntos de experiencia que se ganan o pierden según los resultados y comportamiento. Esto incluso les facilitaba poder consultar algunos apuntes durante el examen.

World Peace Game creado por John Hunter (2017), buscó que los estudiantes explorasen las relaciones existentes entre países. Con ello John estimuló su imaginación, habilidades cognitivas y a solucionar problemas globales por un bien común.

Ramírez y Alonso (2007) utilizaron Kindersite para evaluar mediante diarios y observación en clase el trabajo realizado por los alumnos a lo largo del curso.

Para trabajar la competencia escrita podemos usar el programa W-Pal diseñado por Allen (2014) en el que se diseñó una serie de estrategias con las que los alumnos mejoraran las estrategias de escritura.

Bakhsh (2016) menciona diferentes juegos para aprender vocabulario en inglés como son: Hot Potatoes, Memory Challenge, Last One Standing Pictionary, en definitiva, para gamificar el aprendizaje de una segunda lengua tenemos infinidad de recursos en línea.

Pero no solo podemos gamificar si tenemos acceso a las TIC, también podemos utilizar recursos tradicionales para aprender conocimientos, como pueden ser los juegos de mesa, jigsaw, gymkanas y un sinnúmero de recursos tradicionales basados en el juego que podremos adaptar para conseguir que los alumnos adquieran los contenidos que queramos transmitir.

Cualquiera de estos programas se puede usar con infinidad de contenidos diferentes, y además de adquirir los conocimientos se trabajan valores transversales como pueden ser la cooperación, la solidaridad, creatividad, trabajo en equipo, la escucha, comunicación, la identificación de problemas, toma de decisiones y el pensamiento crítico entre muchas cosas más.

6. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN

Diferentes estudios vienen a confirmar los enormes beneficios que tiene gamificar en el aula y el peso que esta tiene sobre la motivación de los alumnos en el desarrollo de sus estudios, los alumnos perciben la experiencia de estudio como beneficio para su desarrollo personal. Se puede apuntar a que la gamificación en la educación genera una gran influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en sus emociones y los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso.

Estos beneficios tienen una base científica como explica Fabricio Ballarini (2015) en su libro *REC* donde detalla que aquello que nos sorprende es lo que perdura en nuestra memoria.

El juego nos sorprende y proporciona la incertidumbre de la recompensa en la cual, el juego activa la dopamina en nuestro cerebro, esto proporciona una alta motivación como afirma Howard-Jones (2014).

La gamificación puede hacer de la educación una actividad inmersiva, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta (Perrotta 2013).

7. LA GAMIFICACIÓN COMO APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA

La gamificación es un recurso excelente para el aprendizaje de una segunda lengua, a través del juego y de la interacción de unos con otros podemos llegar a conseguir un aprendizaje muy significativo y adquirir así las cuatro habilidades fundamentales de la adquisición de una segunda lengua, listening speaking reading, and writing sin que para los alumnos sea un trabajo arduo.

Chomsky (1978) afirma que todos los niños tienen la habilidad innata para la comprensión de la gramática de lenguaje, que se va desarrollando a través de la práctica en las experiencias, independientemente del contexto donde el niño crezca. A través de la “Gramática Universal” Chomsky asegura que a los niños que se les enseña varios idiomas en su infancia, seguramente serán capaces de adquirir correctamente las bases de estos lenguajes. Para Chomsky es imposible que se aprenda un lenguaje a base de repetición y reforzar esa repetición.

La adquisición de una segunda lengua ha ido adquiriendo protagonismo, no solo la comprensión gramática, sino que ahora la competencia comunicativa es igual de importante o más. Para Hymes (1964) la competencia comunicativa es de vital importancia en el aprendizaje de una segunda lengua. Este autor enfatizaba la importancia de usar este tipo de comunicación más allá, del mero uso gramatical de una segunda lengua. Esta competencia hace que los alumnos consigan una comunicación mucho más significativa.

Según Hadfield (1984) para practicar una segunda lengua la opción del juego en el aula es un excelente recurso, este recurso intensifica ese aprendizaje y todo ello hace que se practique más y de una forma mucho más motivadora.

El doctor Asher (1969) desarrolló un conjunto de métodos para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. Entre ellos está el método Total Physical Response. Este método es usado en la adquisición de una segunda lengua e impulsa al aprendizaje del mismo modo que si estuviesen aprendiendo su lengua materna. Es un método de enseñanza del lenguaje construido en torno a la coordinación del habla y la acción; intenta enseñar el lenguaje a través de la actividad física (motora). Se basa en varias tradiciones, entre ellas la psicología del desarrollo, la teoría del

aprendizaje y la pedagogía humanística, así como en los procedimientos de enseñanza del lenguaje que fueron propuestos por Harold y Dorothy Palmer en 1925.

En este aprendizaje existe un recurso muy utilizado, la actividad de “Simón dice”.

” Simón dice” es una actividad en la que los niños deben hacer lo que Simón dice, así asocian el hecho al significado y aprenden a través del juego. Además, es una actividad en la que se trabajan diferentes habilidades y los recursos utilizados están al alcance de todos.

Este recurso es muy recomendable para todos los alumnos, incluidos los que tiene algún tipo de problema en el aprendizaje ya que estos encuentran una motivación extra en este aprendizaje.

Chaves Yuste, B. (2019) realizó un informe para la universidad Antonio de Nebrija en el que analizó el uso de la gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua.

Se llevaron a cabo 30 informes de los que 16 tuvieron lugar en países de Europa. La conclusión fue que el uso de la gamificación en el aula es todo un acierto, los participantes se mostraban más implicados, con actitud más positiva, colaborativa, participativa y responsable. Disminuyendo el estrés, la ansiedad y el miedo a cometer errores.

Hoy en día hay infinidad de autores que han estudiado la mecánica del estudio basado en juegos y todos ellos llegan a la conclusión de que el uso de este tipo de metodología aporta una inmensidad de beneficios para los alumnos y en concreto para el aprendizaje de una segunda lengua. Los autores lo definen como una de las mejores metodologías para adquirir una segunda lengua.

8.PROPUESTA DE APLICACIÓN

Para comprobar si la metodología de la gamificación es un recurso motivador para los alumnos decidí realizar una propuesta didáctica de intervención en el colegio Pedro I de Tordesillas en el cual realicé mis prácticas este año.

La propuesta iba dirigida a segundo de educación primaria y fue impartida en la asignatura de lengua extranjera inglés, durante un periodo de dos semanas.

Para ello diseñé varias actividades que no estaban acostumbrados a realizar todas ellas basadas en el trabajo en grupo, y diseñadas para fomentar la competencia comunicativa.

8.1 Objectives

Students will be able to identify specific vocabulary from the unit “animals and their food” in context.

Students will be able to demonstrate how to identify grammatical structures and expressions.

Students will be able to demonstrate an understanding of short texts and videos, and be able to summarize the most significant information through speech.

Students will demonstrate how to work cooperatively.

Students will be able to demonstrate active listening.

Students will be able to demonstrate respect for both the opinion of their peers and their turn.

8.2 Contents

Vocabulary about animals.

Vocabulary about food and animals

Structures and grammatical expressions of everyday life.

Comprehension of short texts and sentences.

SCHEDULE:

	Title	Activities	Grouping	Time
Session 1	Animals	1 Reinforcement 2 Explanation 3 Practice 4 Wrap up	Class group pairs	50 minutes
Session 2	Have you got a pet?	1 Reinforcement 2 Mini Lesson 3 Practice	Class group	1.20 minutes
Session 3	Food of animals	1 Reinforcement 2 Explanation 3 Practice 4 Review	Class group pairs	1.20 minutes
Session 4	Word Search	1 Reinforcement 2 Explanation 3 Practice 4 Reviewing	Class group	50 minutes
Session 5	Human alphabet	1 Practice 2 Practice	Groups	50 minutes

8.3 Activities.

SESSION 1

TITLE: Animals
TYPE: Vocabulary
OBJECTIVES: Students will be able to identify and recognize the name of the animals by repeating chorally and matching with visuals.
DEVELOPMENT: Activity 1: We will begin the class with a video to reinforce what we have learned so far, today will be about the rooms of a house (bedroom, toilet,) seen in the previous topic. then, I will ask several questions to see who remembers how to say kitchen, garage etc.... Activity 2: Then, with the beginning of the new topic, the students will learn new vocabulary (rabbit, lizard, bird...). I will show them in images in the digital blackboard of a real photo of each animal and the name of this animal, they will have to repeat each name to learn the pronunciation. With the application “Quizlet’ we will play a game in which the names of the animals will be on the screen in English with their images and they will have to make

pairs. This game consists of doing it in the minimum possible time so we will repeat several times to try to improve our time. It will be a joint activity.

Activity 3:

Next, we will make a game, I will divide the class into two; 9 students on one side and 9 on the other, I will distribute flash cards to all students, one group will have the names of the animals and the other will have photos of the animals. The students will look for their partner. For example, the image of the rabbit will have to look for his name (rabbit) back and forth.

All this will be done without talking to not give clues, they cannot repeat image. We will do these 8 times for each student to associate the image to the name of the animal. They will have to check that they have the 8 animals in their notebook.

Activity 4:

Finally, one student will go out to the blackboard and another will ask him to write the name of the animal he wants, and between all of us we will check if it is well written or not.

At the end of the class the students will fill in a table where they will have to paint their box in color, where the color green is the best behavior (6 points) blue is acceptable behavior (3 points) and orange is not very good behavior (2 points).

Students will be motivated to obtain more points.

The winners will receive a certificate.

We will complete the behavior table.

TIMING:

Session 1: 50 minutes

- Activity 1: 10 minutes
- Activity 2: 10 minutes
- Activity 3: 15 minutes
- Activity 4: 15 minutes

SESSION 2**TITLE:** Have you got a pet?**TYPE:** Grammar**OBJECTIVES:**

Reinforce what you learned the day before by improvising dialogues.

Improve oral comprehension through questions and spontaneous dialogues.

Recognize and ask questions have.... got a...?

DEVELOPMENT:**Activity 1:**

We will start the class with a reinforcement of the previous class and ask the students: How do you say bird? Thus, with the 8 animals that we have learned, we will do it aloud and together.

Activity 2:

In this part it is time to learn how to ask if your classmates have pets. For this activity I will explain on the board the structure of the sentence:

(Has (name) got a.....? yes/no she/he has/ has not), which they should copy into the notebook.

There will be two boxes in the front of the class. One will have slips with the names of students, and the other will have images of animals. After the students have copied the example sentence, they will stand up and take a piece of paper from each box. with these they will have to make a complete sentence in their notebooks, for example.

Has Jacob got a rabbit?

Once written in their notebook they will go to a classmate and ask them the question: Have you got a rabbit? and the classmate will have to answer yes, I have or no I haven't.

They will have to finish the sentence with the answer in their notebook.

At the end of the activity they should have 8 sentences written down in their notebooks, if a student is more advanced, he can continue to make sentences with classmates who have not asked yet.

Activity 3

We will watch a video to improve oral comprehension. This video is related to the topic, a character lists the pets he has "I have a dog...." At the end we will make a count of how many animals our character has.

Activity 4:

This activity will consist of improving oral comprehension and for that we will work with a program called Lyrics training.

Christmas is coming then we will work with a Christmas song.

Students should listen to the song and when it is cut should know which word is the one to put in the missing space, they will improve oral comprehension in a fun way.

Let's fill in the behavior table.

TIMING:

Session 2: 1.20 minutes.

- Activity 1: 10 minutes
- Activity 2: 10 explanation 30 activity
- Activity 3: 10 minutes
- Activity 4: 10 minutes

SESSION 3

TITTLE: Food of animals

TYPE: Vocabulary

OBJECTIVES:

Reinforce what you learned the day before

Students will be able to identify specific vocabulary from the unit about food of animals.

Reinforce oral expression

DEVELOPMENT:

Activity 1:

We will start the class by reinforcing what we learned the day before. For example, Has Jacob got a rabbit? Students will be in charge of asking each other and whoever the question is addressed to must answer.

We will do Simon's activity says. I will make the sounds of the animals and the name. The students should take the card with the animal and show it to the rest of their classmates.

This will strengthen oral comprehension and expression.

Activity 2:

In this activity I will show a series of images of animals paired with images of each animal's food. I will name the animal and the food students will repeat aloud for the pronunciation.

Activity 3:

In this activity we will repeat the game of the pairs. Students will have to take a paper- some with the name of the animal and others with the food - and they will have to look for their pair to later write it down in their notebooks.

Activity 4:

To reinforce this vocabulary and learn what each animal eats, we will play a game that consists of dividing a sheet of paper into eight parts. In each one of the 8 parts they will have to make a drawing of the food that this animal eats.

I will put an image on the digital blackboard, this image will be of a studied animal and they will have to draw the food that this animal eats, for example, if I put a rabbit they will have to draw the grass or leaves and write its name underneath, and thus with the eight boxes. It is possible to repeat animal and therefore food.

Once finished we will correct between all and we will see the successes and errors whoever has the most successes wins.

At the end we will fill in the behavior table.

TIMING:

Session 3: 1.20 h. minutes

- Activity 1: 10 minutes
- Activity 2: 15 minutes
- Activity 3: 20 minutes
- Activity 4: 20 minutes

SESSION 4

TITLE: Word Search

TYPE: Cooperative work

OBJECTIVES:

Strengthen the acquired knowledge

Encourage group work

DEVELOPMENT:

Activity 1:

We will start the class with a review about the food learned and the animal or animals that eat it.

Activity 2:

For this activity I will divide the class into 6 groups of 3 students. Each group will have the names of animals or foods. They will have to stage the letters of that name with their body. That is to say they will be spelling the word letter by letter with their bodies. While one group is presenting, the rest of the students will have to guess each letter, and write it down on a clipboard.

They will be able to make the letters ordered or disordered to make it more difficult for the other groups.

At the end of each activity, I will collect the clipboards to see which team has guessed more words.

And the end, we'll fill in the behavior table.

TIMING:

Session 4: 50 minutes.

- Activity 1: 10 minutes
- Activity 2: 10 explanation 30 activity

SESSION 5

TITLE : The human alphabet

TYPE: Group work

OBJECTIVES

Reinforce what has been learned from the beginning of the course until now.

Encourage group work.

DEVELOPMENT:**Activity 1:**

Today we will carry out an activity in groups, forming four groups of three or four students.

Each group will have a folder with a lot of letters inside which should form the words of food, the animals we have learned, and our phrase to ask if we have a pet.

The phrase will be “Has Carmen got a pet?”

Each student will have a role: one the animals, another the food, and another the phrase, but everyone will have to help others, because they are a team.

Activity 2:

With the “Lyric” training program, we will listen and sing a song to improve listening.

Activity 3:

At the end of class, we will do a count of the score of the behavior table and I will give the certificate to the students who have the most points.

TIMING:

Session 5: 50 hours.

- Activity 1: 10 explanation 20 activity
- Activity 2: 10 minutes
- Activity 3: 10 minutes

8.4 Metodología.

Una buena relación entre el acto de enseñar y el acto de aprender es necesaria para proponer diferentes fórmulas de acción, ajustadas al contexto en el que la acción tiene lugar y basadas en el conocimiento de las características psicológicas de los procesos de maduración y los procesos de aprendizaje del niño.

Realice el trabajo de guía, exponente, mediador, y estimulador de su propio aprendizaje a cada uno de mis alumnos. La evaluación fue continua, basada en la observación día tras día.

He basado esta propuesta didáctica en la gamificación como forma de aprendizaje ya que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo-profesional para conseguir mejores resultados, ya sea para mejorar algunos conocimientos, mejorar algunas habilidades o premiar el esfuerzo, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje está ganando terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la internalización de los conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el alumno.

El modelo lúdico funciona realmente porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso por su parte, y fomentando el espíritu de superación, por lo que creo que basar mi propuesta didáctica en esta metodología hará que los alumnos estén más motivados, aprenderán sin darse cuenta. Lo más importante es que les guste la asignatura de inglés como lengua extranjera.

8.5 Evaluación.

Para la evaluación se realizó una tabla para cada estudiante, siendo este un recurso para reunir información sobre la calidad y cantidad del cambio experimentado por el estudiante durante el desarrollo de las sesiones.

También se revisará el cuaderno personal del alumno para ver si lo tienen bien organizado y los ejercicios hechos y corregidos correctamente.

Con la tabla de comportamiento los alumnos también estarán al tanto de cómo están trabajando día a día y comportándose en clase; esto también será objeto de evaluación.

8.6 Anexos programación

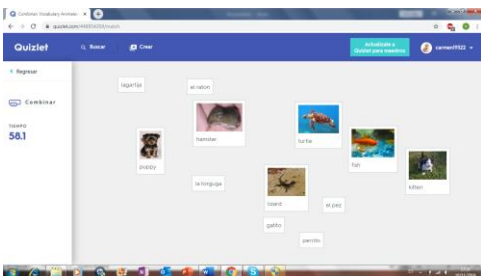
Session 1.

Activity 1:

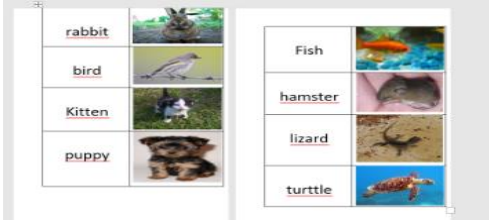
<https://www.youtube.com/watch?v=G8cAFiEcmgc>

Activity 2:

<https://quizlet.com/es/448954269/vocabulary-animales-flash-cards/>



Activity 3:



Behavior table

	SESSION 1	SESSION 2	SESSION 3	SESSION 4	SESSION 5
Rebeca					
Claudia					
Ines					
Alonso					
Hugo					
Diego					
David					
Alvaro					
Alma					
Carla					
Jacobo					
Valeria					
Ruben					
Estefania					
Sofia					
Maria					
Ignacio					
Marcos					

Orange 2 point

Blue 3 point

Green 6 point

Session 2

Activity 3

Video

<https://www.youtube.com/watch?v=pWepfJ-8XU0>

Session 3:

Activity 2

<https://quizlet.com/es/457314718/animales-comida-food-flash-cards/>



Session 5

<https://es.lyricstraining.com/en/play/super-simple-songs/what-do-you-hear/H7I4Vxswm7>

Evaluation table:

Name:	Never	Seldom	Sometim es	Often	Always
Respect the rules					
Shows a participati ve attitude					
Help other Partners					
Easily distracted.					
Use the new Vocabulary					
Listen to the teacher					

Speak in English					
Has his notebook up to date					

9. CONCLUSIONES

Tras realizar este trabajo y en relación con todo lo desarrollado en los apartados anteriores, puedo afirmar que el uso de la gamificación en las aulas es un gran recurso motivador para los alumnos, esto nos permite provocar cambios en el comportamiento pasivo de nuestros alumnos.

Sin ninguna duda la motivación es el principal elemento que hay que promover en nuestras aulas. Promoviendo la motivación a través del juego y del uso de las TIC generas una satisfacción en los alumnos que les genera un entusiasmo por aprender más y más, y que quieran acudir al colegio por iniciativa propia.

Esta experiencia me ha servido para hacer una reflexión sobre la labor docente, deduciendo que un buen docente no solo tiene que tener los conocimientos pedagógicos y conocimientos técnicos en torno a la materia, sino que tiene que utilizar herramientas para despertar en los alumnos la curiosidad por aprender.

La razón por la cual decidí comprobar el uso de la gamificación como elemento motivador en las aulas es, porque estoy convencida de que es el futuro de nuestras aulas. Este método llega para quedarse y se irá mejorando según las necesidades de nuestros alumnos.

Afianzando la idea de la necesidad de un cambio a la hora de desarrollar las clases de lengua extranjera para ver un avance en nuestros alumnos, es fundamental el uso de las habilidades orales al igual que las gramaticales y no solo centrarse en la gramática como se ha hecho hasta ahora. Debemos de normalizar el aprendizaje de una segunda lengua como si fuese la adquisición de nuestra lengua materna, así será más sencillo la adquisición de otra lengua.

Además de todos los puntos buenos que desarrolla el uso de la gamificación en las aulas, el impulso que toma el aprendizaje de una segunda lengua a raíz de estos métodos, ha sido para mí la satisfacción más grata, ver como los alumnos no querían que llegase la hora de inglés, a terminar sus actividades muchísimo más rápido y queriendo realizar muchísimas más actividades, lo que me supuso darme cuenta de que si los alumnos están motivados podemos realizar muchísimas más actividades que si no lo están.

10. BIBLIOGRAFÍA

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, actualmente modificada en la LOMCE de 2014.

Rossello, J. (1995). *Psicología del sentimiento: motivación y emoción*. Palma de Mallorca: UIB.

Castela, A. (2008). Influencias de los estilos docentes sobre la motivación y el rendimiento académico en la práctica educativa. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 1-8.

Horizon Report: 2014 K-12 Edition Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

González-Geraldo, J. L. (coord.) (2015) educación, desarrollo y cohesión social. Cuenca, ediciones de Castilla-la Mancha.

Alonso Tapia, J. (1991), motivar para el aprendizaje, Edebé, Barcelona. Cap 1 y 2.

Morais, J. (1998). El arte de enseñar. Madrid: Visor.

Mercedes Verdú e Yvette Coyle, La enseñanza de inglés en el aula de primaria (2002). New York, Longman.Oxford: Pergamon Press Ltd.

Pilleux, M. (2001). Estudios Filosóficos. Recuperado el mayo de 2018, de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010

Cuestionario para valorar la motivación del alumno/a de 8 a 12 años. Carmen Ávila de Encío (doctora en c.c. de la educación).

Fabrizio Ballarini. REC. Penguin Random House Grupo Editorial Argentina, 1 sept. 2015

Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. ReiDoCrea, 8, 422-430.

<https://www.bunchball.com/news/author-and-visionary-rajat-paharia-explore-%E2%80%98-gamification-everything%E2%80%99-churchill-club-april-30>.

FERNÁNDEZ-MESA, Anabel; OLMOS-PENUELA, Julia y ALEGRE, Joaquín. 2016. “Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas”. Revista d’innovació Educativa, N° 16: 41-42.

EDITORIAL PLANETA S.A.U. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>.

Gardner, R. C. y Lambert, W. E. (1972). Attitudes and motivation in second-language learning. Rowley: Newbury House.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) en su obra Gamification by Design. Published by O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol.

Francisco J. García Bacete y Fernando Doménech Betoret. Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Universidad Jaume I de Castellón

S.D. Krashen (University of Southern California) & T.D. Terrell (University at Irvine). The natural approach: language acquisition in the classroom. 1983 published by Alemany Press.

Sahar Ameer Bakhsh (2016) Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. English Language Institute, King Abdul Aziz University, Jeddah, Saudi Arabia.

Chiavaneto, Idalberto: Administración de Recursos Humanos, Mc Graw Hill, 2011.

Kapp, K. M., Blair, L. & Mesch, R. (2013) The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Theory into Practice. New York: John Wiley & Sons.

James J. Asher 1969 The Total Physical Response Approach to Second Language Learning. San Jose State College.

11.ANEXOS

Anexo I

CUESTIONARIO PARA VALORAR LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNO/A DE 8 A 12

AÑOS

Carmen Ávila de Encío (Doctora en C.C. de la Educación)

En la siguiente página se presenta un cuestionario para valorar la motivación escolar en niños y niñas de ocho a doce años. El niño/a debe señalar la respuesta verdadera con V y la falsa con F, según él piense que se comporta.

Valoración e interpretación:

Se concede un punto a cada respuesta que coincida con la valoración siguiente:

1V 2F 3F 4V 5F 6F 7V 8F 9V 10V

De cero a tres puntos: el niño/a no está motivado para trabajar escolarmente. Es importante averiguar la causa de esta falta de motivación, dar las orientaciones pertinentes a los padres y provocar una situación de éxito escolar.

De cuatro a seis puntos: nos encontramos ante niños/as que no pueden calificarse de apáticos en el colegio, pero que tampoco alcanzan un buen nivel de motivación para emprender todas las tareas escolares en relación con todas las asignaturas. En estos casos, es importante alentar al alumno para que sea capaz de conseguir su éxito escolar no sólo para aquellas asignaturas que le gustan o con aquellos profesores que mejor le caen, sino también en las restantes.

De siete a diez puntos: el alumno que puntúa alto se presenta como un niño motivado: es capaz de esforzarse tanto en aquello que es de su interés y agrado, como en aquello que carece de interés para él.

CUESTIONARIO

<u>PREGUNTAS</u>	<u>RESPUESTAS</u> <u>(V, F)</u>
1.- Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase.	
2.- Estoy “en las nubes” durante las clases.	
3.- Durante las clases, deseo con frecuencia que terminen.	
4.- Pongo gran atención a lo que dice el profesor.	

5.-Habitualmente tomo parte en las discusiones o actividades que se realizan en clase.	
6.- Me distraigo en clase haciendo garabatos, hablando con mis compañeros/as o pasándome notas.	
7.- En ocasiones, soy yo el que expongo a mis compañeros/as el trabajo realizado en clase.	
8.- En clase, suelo quedarme adormilado.	
9.- En algunas asignaturas que me gustan especialmente, realizo trabajos extra por mi propia iniciativa.	
10.- En clase me siento a gusto y bien.	