



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social.

Grado en Educación Primaria. Mención en Lengua
Extranjera (Inglés)

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN COMO
TÉCNICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE UNA LENGUA
EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Autor: Esther Miguel Lorenzo

Tutor académico: Fernando Colomer Serna

Curso académico: 2014/2015

Resumen:

El presente estudio de investigación, que se ha llevado a cabo durante el periodo del Practicum, concretamente en el mes de Abril, trata de comprobar cómo responde el alumnado del segundo curso de Educación Primaria ante el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera mediante el uso de la metodología de gamificación. Lo que se pretende conseguir es que este tipo de técnica afecte a la motivación, a la concentración, al esfuerzo y a la participación del alumnado de manera positiva en el aprendizaje de un nuevo idioma. Para ello la investigación se ha llevado a cabo en tres partes: la primera se basa en la recogida de datos, la segunda en la puesta en práctica de la técnica y la tercera en extraer conclusiones propias.

Palabras clave: Gamificación, técnica, investigación, motivación, esfuerzo, participación.

Abstract:

This research, which has been carried out during the Practicum period, specifically in April, tries to check how the students of second year of Primary Education respond to the teaching/learning process of a foreign language through the use of the methodology of gamification. This is intended to affect to the motivation, concentration, effort and participation of the students in a positive way in the learning of a new language. Then this research is been carried out in three ways: the first one is based on the Data Collection about the gamification, the second one in the application of this technique and the third one in taking own conclusions.

Key words: Gamification, methodology, research, motivation, effort, participation.

“No habrá pues, querido amigo, que emplear la fuerza para la educación de los niños; muy al contrario, deberá enseñarles jugando, para llegar también a conocer mejor las inclinaciones naturales de cada uno” (República, Platón)

*“La poca geografía que he llegado a memorizar la aprendí en un juego de mesa”
(El valor de educar, Fernando Savater)*

Índice

1. INTRODUCCIÓN.	6
2. OBJETIVOS	8
3. JUSTIFICACIÓN	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
4.1. MARCO LEGAL EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.....	12
4.2. LOS JUEGOS EN EDUCACIÓN.....	14
4.2.1. Antecedentes.	14
4.2.2. Los juegos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.....	15
4.3. METODOLOGIA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.	17
4.4. CONCEPTO Y ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	21
4.4.1. Los elementos de la gamificación.	22
5. INVESTIGACIÓN EMPÍRICA.....	24
5.1. HIPÓTESIS.....	24
5.2. MUESTRA.....	24
5.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
5.3.1. Análisis de los datos aportados.	29
5.3.2. Análisis de los resultados.	31
6. CONCLUSIONES.	35
7. PROPUESTA DE MEJORA.....	36
7.1. Propuesta de mejora de la gamificación.....	36
7.2. Propuesta de mejora para el profesorado.	37
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	39
ANEXOS.....	42

Índice de figuras

Gráfica 1: Primera respuesta del alumnado al cuestionario en respuestas sí-no.....	29
Gráfica 2: Distribución de las preferencias en la obtención de puntos inicialmente.....	30
Gráfica 3: Segunda respuesta del alumnado al cuestionario en respuestas sí-no.....	33
Gráfica 4: Distribución de las preferencias en la obtención de puntos tras la aplicación del método.....	34
Gráfica 5: Conocimiento de la gamificación por parte del profesorado.....	37

1. INTRODUCCIÓN.

Actualmente vivimos en una sociedad en la que el aprendizaje de una lengua extranjera está a la orden del día. Tal es así que la actual Ley de Educación *Ley Orgánica para la mejora de la calidad de la educación 8/2013 de 9 de diciembre*, en adelante LOMCE, y su antecesora *Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo* en adelante LOE, en su Anexo I y II respectivamente sobre el área de lengua extranjera, reflejan la importancia del estudio de la misma en Educación Primaria, destacando que hay que preparar al alumnado para vivir en un mundo en el que las relaciones internacionales están en continua demanda, por lo que hay que inculcarles valores de carácter internacional, multicultural y multilingüe.

Según el *Estudio europeo de competencia lingüística EECL (2012)*, el cual analiza la competencia lingüística de una lengua extranjera, España obtiene buenos resultados en comprensión lectora, pero obtiene peores resultados en la comprensión oral. A pesar de ello se sitúa por delante de países como Francia y Polonia.

Estos resultados, como apunta el propio *Estudio*, son síntoma del uso de metodologías que emplean contenidos gramaticales y comprensión lectora y escrita, dejando a un lado la exposición oral. Este estudio muestra que la mayoría de los alumnos españoles se sitúan en un nivel PreA1-A1 en comprensión oral, es decir que poseen un nivel bajo ya que más del 50% del alumnado no alcanzan el nivel A2. En cuanto a expresión escrita y comprensión lectora el porcentaje ronda el 50% por lo que se puede decir que España posee un nivel medio en lo referente a las destrezas escritas.

Estos resultados incitan a mejorar ese porcentaje mediante el uso de técnicas innovadoras, las cuales motiven al alumnado para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

Otros profesionales como Jasone Cenoz (2014), profesora de la UPV/EHU, defienden que no hay suficientes horas para llevar a cabo la enseñanza de una lengua extranjera y, aunque haya colegios bilingües en los cuales tengan diferentes asignaturas impartidas en otro idioma que no sea la lengua materna, hay alumnos que no responden de la misma forma que otros, por lo que la razón del fracaso en el aprendizaje de la lengua extranjera puede encontrarse en el grado de interés o motivación de los mismos.

Es por ello que el presente estudio se basa en una propuesta innovadora que emplea la gamificación como metodología lúdica para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera, que en este caso será el inglés. Esta metodología aprovecha todos los recursos posibles, combina tecnología, juego educativo y estrategias de refuerzo positivo para hacer más gratificante y atractivo a los alumnos el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Con esta propuesta lo que se pretende es analizar el grado de satisfacción de los alumnos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera a través del empleo de esta metodología lúdica y por tanto si es recomendable o no su uso.

Para ello, esta investigación se realizará en tres partes:

Una primera parte teórica que se basa en la recogida de datos a través de Internet y otros recursos bibliográficos sobre qué es la gamificación, qué usos tiene y también qué conocimientos poseen los profesores sobre esta metodología a través de cuestionarios. Asimismo se realizará un cuestionario al alumnado antes de emplear la gamificación para determinar el grado de interés de los mismos sobre la aplicación de una metodología lúdica en el aula.

La segunda parte tiene carácter práctico y se basa en emplear la gamificación en el grupo de control, contrastando el comportamiento y el grado de implicación e interés de los alumnos antes y después de utilizar dicha técnica. Además se realizará una comparación entre el aula en la que se ha utilizado esta metodología lúdica y otra en la cual no se ha empleado, a fin de determinar las principales diferencias en la conducta, motivación y grado de aprendizaje de los dos grupos de alumnos.

Por último, la tercera parte de este trabajo se basa en la extracción de conclusiones propias a partir del empleo de este método lúdico, de tal manera que permita analizar a su vez si se han cumplido los objetivos establecidos en el presente estudio.

2. OBJETIVOS

Como se ha mencionado anteriormente, el presente estudio está dividido en tres apartados, por lo que a cada uno de ellos le corresponde una serie de objetivos.

En el apartado **teórico** se pretende:

- Informar acerca del concepto de gamificación así como de su uso en la enseñanza.
- Determinar las características principales de la gamificación.
- Investigar el grado de interés del alumnado acerca de una metodología lúdica.
- Dar a conocer las diferentes opiniones y el grado de conocimiento que poseen los docentes acerca de la gamificación.

En cuanto al apartado **práctico**:

- Poner en práctica una propuesta de aula en la que se utilice la técnica de gamificación.
- Comprobar si la técnica de gamificación es un estímulo positivo en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.
- Obtener y valorar los resultados de las aulas en las que se ha empleado la propuesta con la técnica y de las que no.

Por último, el tercer apartado de esta investigación se basa en la exposición de las **conclusiones** extraídas de los apartados anteriores y lo que se pretende es:

- Analizar y comparar los resultados extraídos con el empleo de esta técnica en el grupo de control, exponiendo las conclusiones acerca de la eficacia de su uso.

3. JUSTIFICACIÓN

El juego tiene un papel fundamental en la vida de los niños. A través de él se divierten, crean, imaginan, se desarrollan tanto social como personalmente y además, también aprenden. Por lo tanto, la realización de este proyecto consiste en aplicar una nueva metodología llamada gamificación, la cual tiene como base ciertos componentes de los videojuegos.

A lo largo de los años la forma de vida, los intereses y la educación cambian, por lo que debe haber una innovación en el proceso de enseñanza/aprendizaje, de tal manera que las metodologías empleadas se adapten a estos cambios y motiven e interesen al alumnado.

En Educación se tiende a trabajar con métodos tradicionales, como la exposición, la memorización, la indagación, etc., aunque actualmente se emplean nuevas metodologías para el desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje del alumnado. Por lo tanto es conveniente, como se ha mencionado anteriormente, innovar metodológicamente.

En relación con una lengua extranjera, la metodología utilizada se centra fundamentalmente en trabajar la comprensión y la expresión escrita (gramática, vocabulario, textos, etc.), tratando la comprensión y expresión oral de forma menos exhaustiva. Tampoco se logra motivar eficazmente al alumnado, dando el carácter teórico de dicha metodología, por lo que a través de técnicas de juego puede darse ese componente motivador que necesitan para utilizar una lengua extranjera.

Esto viene reafirmado por las Leyes de Educación (LOE y LOMCE). Ambas están en vigor en el presente curso escolar (LOE en los cursos 2º, 4º y 6º de Primaria y LOMCE en 1º, 3º y 5º de Primaria), y como el presente estudio se emplea en el curso de segundo de Primaria, cabe mencionar que el *Decreto 40/2007 de 3 de Mayo por el que se establece el Currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* en su Anexo (Principios metodológicos generales) destaca lo siguiente:

[...] Nadie aprende si no le mueve una razón, por ello se debe motivar al alumno a fin de mejorar su rendimiento académico y favorecer de forma progresiva el aprendizaje autónomo. Es esencial potenciar el interés, la responsabilidad y el deseo de esforzarse en el logro del trabajo bien realizado (p. 9856).

Pero no solo basta con que el alumnado juegue. Imma Marín, Asesora pedagógica de la *Fundación Crecer Jugando* (2014), defiende que “no tiene sentido hablar de construir el aprendizaje a través del juego si no juegan las dos partes (profesores y alumnado)”, es decir, que el profesorado también ha de implicarse en el juego.

Todos hemos aprendido jugando y siendo alumnos hemos deseado que el profesor nos sorprenda con algo nuevo que nos motive y nos haga partícipes del proceso enseñanza/aprendizaje. Puede que una de las razones que lleve a rechazar el juego como medio de enseñanza es que

[...] lo primero que aprendemos en la escuela es que no se puede estar toda la vida jugando. A jugar y a las cosas que vienen jugando aprendemos solos o con ayuda de un amiguete: a la escuela vamos a aprender aquello que no nos enseñan en los demás sitios (Savater, 1997, p. 104).

Por lo tanto, el empleo de una metodología que tenga como base componentes del videojuego tales como recompensas, puntos, niveles, etc., puede dar lugar a un proceso de enseñanza/aprendizaje enriquecedor y motivador para el alumnado, lo que se convierte en el objeto de estudio del presente trabajo.

Todos estos motivos son los que guían a este trabajo a elaborar una investigación sobre si es posible o no el uso del juego en el aula, concretamente la técnica de gamificación. Los juegos influyen de manera considerable en los niños, sobre todo, aquellos que premian y refuerzan positivamente.

Antes de finalizar esta justificación, cabe destacar la relación entre el presente trabajo y las competencias generales del Grado de Educación Primaria, extraídas de la *Memoria del plan de estudios del título del grado de maestro -o maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid*, entre las que se acentúan las siguientes:

1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio. A través de esta competencia se demuestra los conocimientos adquiridos del proyecto a desarrollar.
2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer competencias de elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas. Esta competencia se lleva a cabo a través de la planificación, análisis, integración de la información, colaboración y cooperación con otros profesionales con el fin de realizar este proyecto.
3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. A través de esta competencia se busca información y se analizan datos observables que se plasman en dicho proyecto.
4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia se lleva a cabo a través de un uso del lenguaje específico pero sencillo de tal manera que el público receptor sea capaz de comprender dicho trabajo.
5. Haber desarrollado habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. El presente trabajo se basa en la investigación de una técnica innovadora educativa de tal manera que esta competencia guarda una estrecha relación con este proyecto.
6. Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales. El desarrollo y aplicación de este trabajo respeta la igualdad y la no discriminación debido a que se dirige a todo tipo de alumnado pudiéndose llevar a cabo en cualquier ámbito educativo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las Tecnologías de la Comunicación y de la Información y los videojuegos están presentes en la vida cotidiana de los alumnos, de tal manera que la mayoría están expuestos a ellos durante horas. Es por ello por lo que cabe considerar el uso de una metodología que emplee las dichas tecnologías y los componentes de los videojuegos (los cuales se citarán más adelante) para llevar a cabo un proceso motivador de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

A continuación se va a realizar, en primer lugar, una revisión en las distintas Leyes de Educación en cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera y el empleo de una metodología lúdica. Posteriormente se citarán diferentes teorías que defienden el juego en educación y el uso del juego como metodología en la lengua extranjera. Y por último se concluye con el concepto de gamificación y su utilización en el aula.

4.1. MARCO LEGAL EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.

Es importante destacar la referencia que las Leyes de Educación hacen a la enseñanza de una lengua extranjera. Como en el presente curso escolar 2014/2015 están en uso ambas Leyes de Educación (LOE y LOMCE), se hará referencia a ambas en relación con el aprendizaje de una área extranjera.

En primer lugar cabe enfatizar lo que ambas leyes divulgan en sus Reales Decretos sobre una lengua extranjera:

En el Artículo 3, Objetivos de la Educación Primaria, del *Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre de 2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*, figura como objetivo “[...] adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas” (p. 43054).

En su Anexo II (Áreas de Educación Primaria) se cita textualmente que la lengua extranjera tiene como objetivo “[...] formar personas que puedan utilizarla para comprender, hablar y conversar, leer y escribir, por lo que su uso debe ser el punto de partida desde el inicio del aprendizaje” (p. 43090).

Asimismo el *Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero de 2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, establece en su Artículo 7, Objetivos de la Educación Primaria, el mismo objetivo citado anteriormente.

En su Anexo I, Asignaturas troncales, se menciona en la Primera Lengua Extranjera el uso del juego en el aula de tal manera que se enuncia lo siguiente:

El empleo del juego, sobre todo en los primeros años, y la realización de tareas conjuntas, no sólo son elementos esenciales para sentar adecuadamente las bases para la adquisición de una lengua, sino que pueden además contribuir a que la materia, lejos de limitarse a ser un mero objeto de estudio, se convierta además en un instrumento de socialización al servicio del grupo (p. 19394).

En cuanto a la Comunidad de Castilla y León, tanto el *Decreto 40/2007 de 3 de Mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, como la *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*, redactan los mismos objetivos anteriores para la enseñanza de una lengua extranjera, pero cabe destacar que en la *ORDEN EDU/519/2014* aparece citado lo siguiente en sus principios metodológicos: “Uno de los elementos clave [...] es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado” (p. 44487).

Por tanto, desde los diferentes Reales Decretos y Decretos de la Comunidad de Castilla y León, quedan señaladas las pautas que el presente estudio ha de seguir.

4.2. LOS JUEGOS EN EDUCACIÓN.

El juego tiene un papel fundamental en los niños, pues ayuda a desarrollar la creatividad, la personalidad, la autoestima y la socialización. Emplean mucho tiempo jugando, sea cual sea la edad y preferencias y además pueden jugar en grupo o individualmente. Es por ello que haya autores que defienden el juego en la educación, ya que a través del mismo se puede conocer al alumnado y transmitir conocimiento.

4.2.1. Antecedentes.

Son diversos autores los que hablan del juego en educación. Uno de los que se puede considerar de gran importancia es Fröbel (1826), fundador del concepto de los jardines de infancia (kindergarten). Este filósofo-educativo alemán defendía una mecánica de trabajo espontánea, dándole al juego un importante papel en la educación ya que sostenía que los niños aprenden cosas jugando que no aprenderían de una manera impuesta. Con ello provoca un impulso en el ámbito educativo, centrándose en tres tipos de operaciones básicas: la acción, el juego y el trabajo.

Otro autor que considera importante introducir el juego en educación es Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense, (1984). Para él el juego:

No es sólo juego infantil. Jugar [...] es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía (p. 219).

Piaget, psicólogo suizo famoso por su teoría constructivista, es otro de los autores que hablan del juego. Defiende la idea de que el juego forma parte del desarrollo cognitivo de los niños ya que a través de él representan el mundo de una manera u otra, según la etapa evolutiva en la que se encuentren. Por ello asocia las estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento: el juego simple o de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.

- El juego de ejercicio: son aquellos que los niños realizan durante sus dos primeros años de vida. Estos juegos consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato.

- El juego simbólico: propio de la etapa comprendida entre los dos y siete años. Consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
- El juego reglado: aunque las reglas aparecen desde edades tempranas, no es hasta los 12 años cuando los niños toman conciencia de la importancia de las mismas.

Sin embargo, Piaget solo habla de cognición dejando a un lado las emociones.

Vigotsky, psicólogo ruso y uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, también otorgó al juego un papel fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, ya que a través de él construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Además cuando juegan colectivamente aumentan su capacidad para entender el mundo social, lo cual amplía su “zona de desarrollo próximo”.

En definitiva, estos autores hacen hincapié en la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de una persona a lo largo de su vida.

4.2.2. Los juegos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

El juego es una herramienta altamente motivadora a cualquier edad, usándose tanto en el ámbito escolar como laboral para conseguir cohesionar, motivar, desarrollar la creatividad y mejorar el trabajo en equipo, con el fin de lograr un objetivo común.

En el ámbito escolar, en cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera, el hecho de usar juegos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, mejora tanto las destrezas orales como escritas, ya que los juegos pueden estar orientados a mejorar el vocabulario, la pronunciación, la gramática, etc., además de conseguir todo lo expuesto anteriormente.

En la *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria* se destaca que hay muchos autores, tales como Paul Moor (1981), Erik Erikson (1982) Donald W. Winnicott (1986), que comparten la opinión de que los alumnos se motivan más en la clase de una lengua extranjera cuando se utilizan materiales reales o auténticos, tales como juegos, imágenes o videos, revistas, etc.

Según Fred Genesee (profesor de psicología de la universidad de McGill): “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas, puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (1994: 264).

Usar los juegos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera incrementa el grado de confianza y seguridad de los alumnos, por lo cual refuerza la motivación y el interés de los mismos.

Pero para aprovechar completamente el potencial educativo de los juegos, hay que tener en cuenta el objetivo que se pretende conseguir, es decir, se usará un determinado tipo de juego según el fin didáctico (mejorar la pronunciación, enseñar gramática, etc.), y además tener en cuenta también otros beneficios intrínsecos al juego, como puede ser mejorar el grado de implicación, la motivación, las relaciones personales, etc.

Estas cuestiones son tratadas y desarrolladas en profundidad por Shelagh Rixon, profesora de la Universidad de Warwick (Inglaterra), (1999: 84): “los juegos ayudan a reclutar a los niños, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan”.

Cuando se emplean actividades lúdicas en el aula, el uso de la lengua extranjera es considerado como una regla más dentro del juego, que es preciso emplear para conseguir realizar el mismo. De esta manera se consigue que los alumnos no consideren la lengua extranjera como algo pesado de aprender, incrementando su interés por la misma, ya que forma parte del juego.

4.3. METODOLOGIA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.

A lo largo de la historia se han empleado diferentes enfoques y metodologías para el aprendizaje de una lengua extranjera. Éstos han ido transformándose en función de los intereses y los cambios sociales.

Por ello se va a proceder a realizar una breve explicación de los diferentes métodos y enfoques en el aprendizaje de una lengua extranjera (datos extraídos de la asignatura *Metodología de la Lengua Extranjera Inglés*, del Grado en Educación Primaria).

Método Gramática-traducción: Su objetivo principal es el aprendizaje de la literatura de la lengua extranjera, el conocimiento exclusivamente lingüístico y gramatical, el dominio del vocabulario y de las estructuras literarias, especialmente de las lenguas muertas como el latín y el griego. Este aprendizaje se realiza mediante traducción de textos literarios, por lo tanto sólo se centra en las destrezas escritas dejando a un lado las destrezas orales.

En este método se emplea la lengua materna para equiparar ambas lenguas. El maestro es la máxima autoridad, dejando al alumno con un papel completamente pasivo, el cual sólo se limita a realizar los ejercicios de traducción. No existe comunicación entre ambos, sólo para dar respuesta al alumno.

Método Directo: Surge como necesidad de comunicación en la lengua extranjera, por lo tanto siempre se imparte en el idioma extranjero. Además tiene una regla básica: No está permitida la traducción, por lo que el maestro debe buscar los medios para transmitir el conocimiento sin utilizar la lengua materna.

En este método se trabaja la pronunciación y la autocorrección. La gramática se enseña de forma inductiva, se utiliza el writing como destreza importante y se da un contenido basado en situaciones en vez de estructuras lingüísticas.

El maestro es más activo y busca la participación, por lo que el alumnado está más animado a trabajar y a utilizar la lengua extranjera, aunque la comunicación es poco real.

Método Audiolingual: Está basado en la psicología behaviourista mecanicista, en el que todo se centra en la conducta repetitiva de estructuras gramaticales. Por tanto el aprendizaje de una lengua extranjera se realiza a través de la repetición de estructuras gramaticales y vocabulario. Para ello es importante que el alumno no cometa errores.

Aparece la introducción de la cultura en las clases de lengua extranjera como obligación.

Hay interacción en el aula entre compañeros, pero la interacción profesor-alumno sólo es iniciado por el profesor.

Community Language Learning: El papel del profesor es comprender al alumnado y para ello no se les exige más de lo que pueden conseguir. Además emplea la lengua materna para explicar exactamente qué es lo que se va a hacer para estar seguro de que los alumnos lo entiendan.

En este método los alumnos deciden que es lo que quieren aprender y practicar. Se realizan actividades en grupo para facilitar la producción y eliminar el miedo al profesorado, por lo que se trabaja cooperativamente. El medio de aprendizaje de la lengua extranjera vuelve a ser la memorización y la repetición. Además se trabaja primordialmente el listening y el speaking.

Total Physical Response: Llamado el “enfoque de la comprensión” debido a que da gran importancia a la comprensión oral.

En este método los alumnos escuchan y responden físicamente a las órdenes de su profesor, las cuales se dan en la lengua extranjera en cuestión. Después de haber aprendido a responder a algunas órdenes orales, el alumnado aprende a leerlas y escribirlas. Cuando el alumnado está preparado para hablar, son ellos quienes dan las órdenes.

Como el aprendizaje se realiza de una forma divertida, los alumnos no están sometidos a ninguna presión. Además el alumnado empieza a hablar sólo cuando están preparados para ello, con el fin de no provocar ansiedad.

Silent Way: Tiene como base la psicología cognitiva, de manera que las personas utilizan su proceso de pensamiento para descubrir las reglas del lenguaje que están adquiriendo. En este método se trabajan las cuatro destrezas en forma de principiantes y se da más importancia a la forma que al significado. El alumnado empieza el estudio a través de los sonidos, al igual que la lengua materna. El profesor, quien está la mayor parte del tiempo en silencio, ayuda a los alumnos a asociar el sonido de la lengua extranjera con un color específico. Poco a poco los alumnos utilizan esos colores para deletrear, leer y pronunciar palabras de forma correcta.

Los errores están permitidos de tal manera que le sirve de ayuda al profesor para determinar dónde la lengua está poco clara y trabajar en ello más a fondo.

Los alumnos reciben gran cantidad de práctica con la lengua extranjera, por lo que ganan autonomía en la lengua mediante la exploración y realizando hipótesis.

Otra parte del aprendizaje se realiza mientras los alumnos duermen.

Suggestopedia: El fin de este método es eliminar cualquier barrera psicológica que ponemos al aprendizaje. Para que sea efectivo, el alumnado tiene que creer y respetar al profesor, quien es la máxima autoridad en el aula. Los alumnos adquirirán el lenguaje cuanto más cómodos y relajados se encuentren.

En este método se emplean las cuatro destrezas (vocabulario, gramática, comunicación y composiciones escritas).

Se utiliza la lengua materna sólo si es estrictamente necesario.

El Enfoque Comunicativo: El objetivo principal de este método es utilizar la lengua como forma de comunicación, es decir, ser capaces de utilizar la lengua de forma apropiada en diferentes contextos sociales. Para ello el profesor establece situaciones que promuevan la comunicación. Provoca la comunicación entre el alumnado pero no interacciona con él.

Los alumnos utilizan mucho la lengua extranjera a través de actividades de comunicación como pueden ser juegos, role-plays y la resolución de problemas. Además utilizan materiales auténticos con el fin de desarrollar estrategias de comprensión de la lengua tal y como lo hacen los nativos.

Task-Based Approach: Este método parte como el progreso del método comunicativo. Por ello también tiene como objetivo utilizar la lengua como forma de comunicación, pero a diferencia de los otros métodos, el propósito del enfoque por tareas es promover el aprendizaje a través del uso real de la lengua, de tal manera que los procesos de aprendizaje afectan a los procesos comunicativos. Esto significa que el profesor no predetermina qué idioma se estudiará, sino que la lección se basará en la realización de una tarea central, por lo que la lengua estudiada está determinada por lo que sucede cuando los estudiantes la desarrollan.

Por lo tanto en este método la lengua es utilizada como medio de aprendizaje, mientras que en el resto de métodos se aprende con el fin de usarla.

4.4. CONCEPTO Y ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.

Según Imma Marín y Esther Hierro, en su libro *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes* (2013) la definen como:

[...] Es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

Es decir, según estas autoras la implementación de esta nueva metodología permite que el alumnado participe en el aula de forma dinámica y proactiva de tal manera que se logre un ambiente positivo y enriquecedor en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Otros autores internacionales que estudian la gamificación son, entre otros, Gabe Zichermann y Karl M. Kapp.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) en su libro *Gamification By Design* la definen como “the process of game-thinking and game mechanics to engage users and solve problems” (p. 11).

Karl M. Kapp, basándose en diferentes autores y Fuentes, la define en su libro *The Gamification of Learning and Instruction* como “using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning and solve problems” (p. 10).

En el libro *Gamification in Education and Business* aparece definida como “...the use of game elements in non-gaming systems to improve user experience and user engagement, loyalty and fun” (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011; Deterding, Sicart, Nacke, O’Hara, & Dixon, 2011; Lee & Hammer, 2011; Muntean, 2011) (p. 21).

4.4.1. Los elementos de la gamificación.

En la gamificación se usan recursos utilizados en los videojuegos tales como puntos, niveles, grados, desafíos y recompensas, los cuales ayudan a la superación, es decir, cuando superas un reto o nivel, psicológicamente estás superando tus expectativas.

Kapp (2012), Zichermann y Cunningham (2011) definen y comparten una serie de elementos de la gamificación.

En primer lugar se habla de **la base del juego**, cuyo fin es motivar a través del mismo a todos aquellos que participen en él. Los jugadores tienen que superar un reto definido por un conjunto de normas, interacciones y *feedback*, buscando obtener una reacción emocional.

Dicho juego tiene una **mecánica**, consistente en la inclusión de niveles, insignias, sistemas de puntos, puntuaciones y límites de tiempo que tienen que ser utilizados en su conjunto con la finalidad de conseguir la superación personal y así obtener una reacción emocional positiva. A su vez es importante también que el juego tenga una **estética** atractiva para conseguir mantener el interés del jugador.

Una vez establecido los elementos anteriores, se puede definir la **idea del juego**, es decir lo que se quiere conseguir con el mismo. Dicha finalidad es que los **jugadores** (aquellos individuos que forman parte del juego, es decir los que están dispuestos a intervenir en el proceso creado), usando las reglas y analizando la información recibida, imiten la vida real en la virtual, adquiriendo habilidades que antes no poseían.

Para que esto se produzca es necesaria una fuerte **conexión juego-jugador**. Esta conexión se refuerza evitando estados de frustración y desinterés por parte del jugador hacia el juego. Esto se consigue con instrucciones fáciles y comprensibles, poniendo a disposición del jugador los materiales necesarios para poder realizar el mismo, etc. En definitiva se busca que el juego sea comprensible y accesible al jugador, de tal manera que la relación jugador-juego sea positiva.

Con todo ello se persigue incrementar la **motivación** del jugador, evitando desafíos aburridos e insuficientes y despertando el interés del mismo, consiguiendo un estado anímico favorable al aprendizaje, ya que la finalidad que se busca con la técnica de la gamificación es **promover dicho aprendizaje**.

Por último el objetivo final del juego consiste en la **resolución de problemas**, como puede ser terminar con la conquista de un territorio, haber conseguido salvar a la princesa, haber recolectado todas las monedas, etc.

Dadas las definiciones anteriores sobre la gamificación, viendo sus puntos en común y visto sus diferentes elementos, cabe desarrollar una definición propia para el presente trabajo. Por ello defino gamificación como: *“el empleo de una técnica que utiliza recursos motivadores para el alumnado, tales como recompensas o puntos, con el fin de estimularles en el proceso de enseñanza/aprendizaje”*.

5. INVESTIGACIÓN EMPÍRICA.

5.1. HIPÓTESIS.

El presente estudio parte de la necesidad de desarrollar un proceso de enseñanza/aprendizaje motivador, debido a que en el aprendizaje de una lengua extranjera, concretamente en el área de *Science*, los alumnos se encuentran en una situación de desmotivación y desinterés.

Para ello se va a realizar una propuesta para desarrollar en el aula que emplea la gamificación como metodología, con el fin de comprobar si este método lúdico es un estímulo positivo para los estudiantes, de manera que incremente su grado de motivación, interés y participación.

5.2. MUESTRA.

El grupo de control está compuesto por un conjunto de alumnos de segundo de Educación Primaria en el que hay un total de 23 alumnos, 14 niños y 9 niñas, entre los cuales se encuentran un niño con necesidades educativas especiales, dos alumnos de compensatoria (uno de ellos de etnia gitana) y tres alumnos a mayores que asisten al aula de Audición y Lenguaje.

Este alumnado pertenece al colegio Narciso Alonso Cortés, el cual es de carácter público de Educación Infantil y Primaria (CEIP) y escolariza alumnos entre 3 y 12 años.

Es un centro urbano situado en un barrio de clase media-baja. Está situado en la zona este de la capital. Se divide en dos zonas diferenciadas: Pajarillos Altos y Pajarillos Bajos. El barrio está equipado con todo tipo de locales comerciales y diferentes servicios médicos, culturales, polideportivo y diversas asociaciones.

El nivel sociocultural es medio-bajo. La mayoría de los habitantes poseen estudios bajos, es decir, poseen una titulación inferior al graduado escolar. En cuanto a la situación económico-laboral destacan las familias con dificultades, con escasas posibilidades de recuperación, dado el bajo nivel de estudios general y la poca cualificación profesional.

El CEIP es de línea dos tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria y escolariza entorno a 400 niños. El número de maestros que atiende a este alumnado es de 35, entre los cuales se encuentran maestros de Infantil, de Educación Primaria, especialistas de Lengua Extranjera Inglés, Educación Física y Música, además de contar con profesores de Ed. Compensatoria, Pedagogía Terapéutica, Audición y Lenguaje, Religión y asesores lingüísticos.

5.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

A este grupo de control, en primer lugar, se le realizará un cuestionario (**ver Anexo I**) sobre qué tipo de metodología prefieren en el aula y si les gustaría aprender a través de una metodología lúdica, en este caso la gamificación. El cuestionario en cuestión es de tipo cerrado, en el cual los alumnos solo han de contestar sí o no, lo cual facilita su interpretación.

Las preguntas son sencillas y breves de tal manera que el alumnado pueda contestar sin tener ninguna duda de su respuesta. La totalidad de las mismas son seis, enfocadas hacia si les gustaría aprender jugando, si les gustaría ser recompensados por su actitud en el aula, si les gustaría obtener puntos de bonificación por el trabajo realizado, si les gustaría ser premiados con una medalla, si les gustaría ser los protagonistas de su propio juego o si les gustaría ganar puntos por uno mismo o junto con sus compañeros. Esta última pregunta no sería de respuesta sí/no, ya que tienen que contestar si prefieren ganar por sí mismos o en equipo. El fin de esta pregunta es revelar la actitud competitiva de los alumnos que, aunque en esta primera propuesta los alumnos ganarán puntos colectivamente para que ningún niño se sienta inferior, se puede optar en otra propuesta por realizarlo individualmente, con el fin de desarrollar una actitud competitiva positiva entre los compañeros, siempre y cuando todos los alumnos mantengan una disposición psicológica positiva.

Como se puede observar este tipo de preguntas guardan estrecha relación con los elementos de la gamificación, de tal manera que los alumnos tengan un primer contacto con lo que realizarán posteriormente.

Finalmente, con las respuestas dadas se hará un primer estudio sobre sus intereses.

Posteriormente será empleada esta metodología en el aula, concretamente en el área de *Science*. Para ello se ha diseñado una intervención pedagógica, la cual consiste en lo siguiente:

Junto al tema ha impartir en cuestión, se ha creado un mural (**ver Anexo II**) donde aparecen distintos elementos de la gamificación tales como el problema del juego, los objetivos y cómo ganar puntos. Los retos consisten en las actividades de la Unidad Didáctica en las cuales tienen que intervenir para obtener esos puntos.

En este caso, la Unidad Didáctica trata sobre la Tierra (movimientos de Rotación y Traslación, Fases de un día, Fases de la Luna y Estaciones del año). El problema del juego consiste en que un meteorito ha desviado a la Tierra de su órbita y ha robado la Luna, por lo que se pide a los alumnos que ayuden a la Tierra a recuperar todo.

Para ello disponen de cuatro niveles:

- El primero consiste en recuperar el día y la noche. Los contenidos que aporta este nivel son el movimiento de rotación y las fases de un día.
- El segundo se basa en rescatar a la Luna. Para ello se imparte los contenidos sobre el conocimiento de las fases de la Luna así como el entendimiento de por qué se ve a la Luna en diferentes porciones.
- El tercer nivel tiene por objeto que el meteorito devuelva las Estaciones. Este objetivo contiene el movimiento de Traslación y lo que provoca, que son las estaciones de año.
- El último nivel consiste en enfrentarse al origen del problema (meteorito). Esto puede relacionarse con la resolución de problemas. Los alumnos tienen que recordar todos los contenidos del tema con el fin de ganar el juego.

En cada nivel hay una recompensa. Según el comportamiento de los alumnos durante las sesiones que dura un nivel, serán recompensados de una manera u otra. Un ejemplo de ello sería premiarles con cinco o diez minutos de clase jugando al ahorcado con palabras acorde al tema que están estudiando.

Además los alumnos pasan de nivel cuando alcanzan los 500 puntos.

Los alumnos para saber en qué nivel están, disponen de una mascota que en este caso se trata de la Tierra, la cual se sitúa en la tarjeta de cada nivel. Cuando pasan al siguiente, un alumno es responsable de mover a la mascota al siguiente nivel.

En cuanto a los puntos que ganan, sirven para obtener un diploma y una medalla al final del juego. Según los puntos que obtengan recibirán la medalla de bronce, de plata o de oro. Todo depende de su interés y motivación, ya que esto provoca la obtención de más puntos.

Para ello, en el mural aparece detallado cómo pueden ganar puntos de manera que lo tengan siempre a la vista y puedan recordarlo. Los ítems para ello son:

- **Participación:** +5 puntos (cada uno). Al dar 5 puntos a cada alumno que participe provoca que todos quieran responder. Esta es la manera más rápida y sencilla de ganar puntos por lo que es la que menos peso tiene en cuanto a puntos porque a todo aquel que levante la mano, se le cuenta como participación.

- **Trabajo individual:** +20 puntos. Lo que se pretende conseguir con ello es que los alumnos trabajen de forma autónoma y no copien. A los alumnos no se les priva de ayuda en ningún caso, pero el fin es que la pidan y no copien al compañero de al lado porque de esta manera tampoco están aprendiendo. Si todos consiguen trabajar individualmente en ciertas actividades conseguirán 20 puntos.

- **Trabajo en grupo:** +30 puntos. La tarea final de la Unidad Didáctica consiste en realizar un mural con un contenido del tema. Si cada grupo es responsable y se reparten diferentes tareas con el fin de que todos participen en su creación, ganarán 30 puntos.

- **No elevar en demasía la voz:** +20 puntos. Este ítem tiene como finalidad que no griten ni chillen por los pasillos. El grupo no tiene pizarra digital en su aula habitual por lo que deben moverse de aula para ver videos. Si los alumnos cumplen este ítem con el fin de no molestar al resto del colegio, obtendrán 20 puntos en cada movimiento (ida y vuelta). Por otra parte, también se tiene en cuenta este ítem cuando se están realizando las explicaciones en clase, con lo cual si no interrumpen obtendrán estos puntos.

- **Trabajo en clase:** +100 puntos (toda la clase). Hay alumnos que pueden no trabajar en clase mientras el resto sí. El objetivo de este ítem es que ganen 100 puntos si toda la clase se compromete a trabajar en el aula en un momento dado.
- **Hacer los deberes:** +100 puntos (toda la clase). Pocas veces se manda deberes en esta asignatura. Por ello si toda la clase trae hechos los deberes recibirán estos 100 puntos. Si uno no los trae, no los recibirán.
- **Hacer trabajo extra:** +100 puntos. Puede ser un dibujo del tema o algún dato que pueda ser de interés. Por el esfuerzo se recompensará con 100 puntos.
- **Trabajar tranquilamente y pacíficamente:** +100 puntos. Lo que se pretende con ello es que los alumnos no se tomen el trabajo como si fuese una carrera y acaben el trabajo de cualquier manera. El fin es que los alumnos disfruten con lo que están haciendo y no se molesten unos a otros.

Como se ha dicho anteriormente, la obtención de puntos no es individual, es decir, los alumnos ganan puntos colectivamente, para todos. La razón de ello es porque al haber en el aula niños con necesidades educativas especiales no van a participar y colaborar tanto como otros, pues no obtendrían tantos puntos y eso puede generar desinterés y desmotivación aunque, por otra parte, la labor del profesor, en ese caso, sería proporcionar todos los medios posibles para que todo el alumnado sea partícipe en el aula de la misma manera.

Otra idea hubiera sido agruparles heterogéneamente para que se ayuden unos a otros, pero surgen dudas acerca de si siempre contestaría el mismo alumno en cada grupo sin tener en cuenta al resto, es decir, que el grupo se acomode a que responda siempre el mismo, sin haber acordado entre todos la respuesta.

Por último, después de esta intervención se volverá a realizar el mismo cuestionario para concluir si a los alumnos les ha motivado esta metodología lúdica o, en caso contrario, prefieren otro tipo de método educativo.

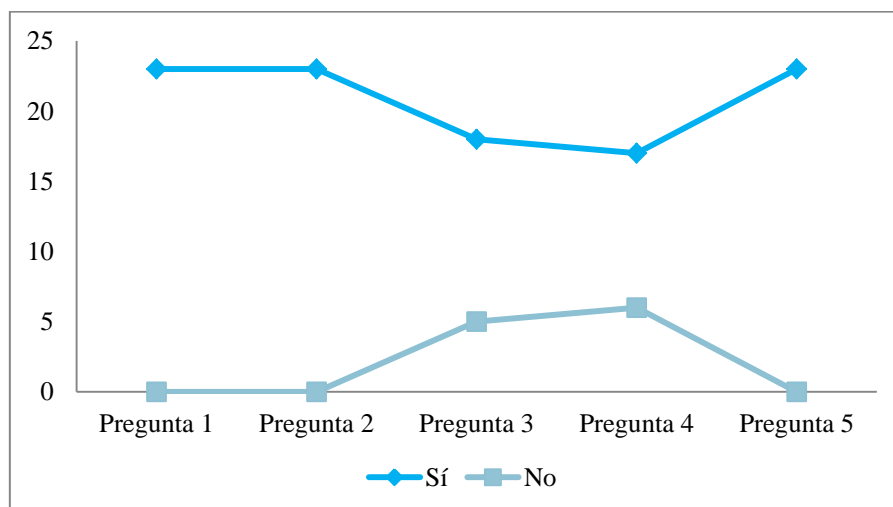
5.3.1. Análisis de los datos aportados.

En el presente apartado se va a analizar los datos aportados por los alumnos sobre el cuestionario de sus preferencias.

El aula, como se ha citado anteriormente, dispone de 23 alumnos y de ellos se han obtenido los siguientes resultados en la primera vuelta del cuestionario:

- De la primera pregunta, *¿te gustaría aprender jugando en el colegio?* El 100% de los alumnos han respondido que sí.
- De la segunda pregunta, *¿te gustaría recibir puntos por tu trabajo realizado en clase?* El 100% de los alumnos han respondido que sí.
- De la tercera pregunta, *¿te gustaría ganar una medalla en clase?* El 21% ha respondido que no, mientras que el 79% ha respondido que sí.
- De la cuarta pregunta, *¿te gustaría ser el protagonista de un juego?* El 26% ha respondido que no, frente al 74% que ha respondido que sí.
- De la quinta pregunta, *¿te gustaría ser recompensado por tu actitud positiva en clase?* De nuevo el 100% de los alumnos ha respondido que sí.

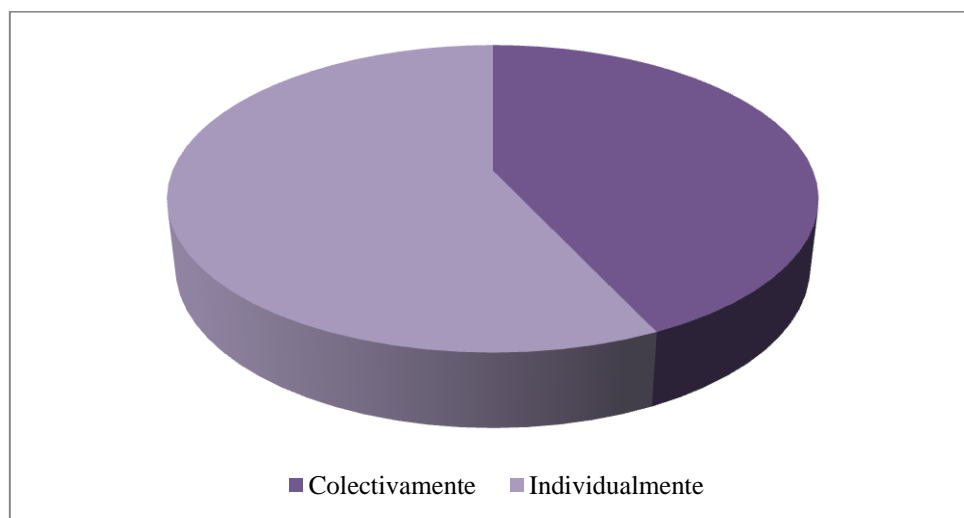
Las respuestas dadas en estas primeras cinco preguntas las trasladamos a la siguiente tabla:



Gráfica 1: Primera respuesta del alumnado al cuestionario en respuestas sí-no.

Como se puede observar, hay un alto porcentaje en las respuestas positivas, dejando las negativas en un porcentaje inferior al 30%, por lo que podemos deducir que a los alumnos les gustaría ser enseñados a partir de metodologías lúdicas, ser más recompensados y, por supuesto, ganar en algún momento un obsequio que les premie su esfuerzo y trabajo.

En cuanto a la sexta pregunta, *¿te gustaría ganar puntos por ti mismo o junto con tus compañeros?* Obtenemos que el 43% de los alumnos ha respondido que prefiere ganar puntos colectivamente, mientras que el 57% prefiere ganarlos individualmente.



Gráfica 2: Distribución de las preferencias en la obtención de puntos inicialmente.

Estos resultados nos muestran que estamos ante una situación en la que los alumnos prefieren su propio mérito que el ganar colectivamente, es decir, algo más de la mitad de la clase tiene un rasgo competitivo.

Es por ello que esta primera intervención con la gamificación reafirma la idea de ganar puntos colectivamente, ya que al ser su primer contacto con la misma es mejor que tengan un pensamiento colectivo, no individual.

5.3.2. Análisis de los resultados.

Una vez tomado datos de los resultados de los cuestionarios, se ha procedido a poner en práctica la gamificación.

Para obtener datos de esta intervención se ha utilizado la observación directa a los alumnos durante todo el periodo de duración de la misma. En esta observación se han tenido en cuenta los siguientes ítems:

- Participación:

Como se citó anteriormente, los alumnos por participar ganan cinco puntos cada uno. Aunque solo pueda contestar un alumno, la clase en conjunto se lleva el total de puntos resultante de la suma de todos aquellos alumnos que han participado en dar una respuesta. Aquellos alumnos que no han participado son alumnos que no suman con sus puntos al global de la clase.

De todos los alumnos solamente hubo tres que en alguna ocasión no participaron. Uno de ellos no se tuvo en cuenta ya que se trata de un alumno con necesidades educativas especiales. En este caso particular se explicó de manera individual el juego y se le dio todo el apoyo necesario para que no se sintiese excluido del conjunto de la clase.

Los otros dos alumnos que en alguna ocasión no participaron en este proceso lo hicieron porque no habían comprendido bien en un principio la mecánica y las reglas del juego. Para solventar esto se volvió a explicar el juego hasta que fue comprendido por los mismos.

- Si están pendientes del juego:

Al no tener los alumnos aún un nivel alto de inglés, es posible que en un principio no hayan captado ciertas partes del juego, como puede ser cuándo se pasa de nivel. Aún así han demostrado interés por el mismo, ya que ellos mismos preguntaban cuantos puntos llevan ganados, cuando pasan de nivel, o en algún momento que se ha olvidado contar los puntos ellos mismos te lo recordaban. Por tanto, el interés de los alumnos por el juego ha sido elevado.

- Cómo se sienten los alumnos cuando no ganan puntos:

Teniendo en cuenta que la obtención de puntos es colectiva y que no se obtienen en el momento en el que un alumno no cumpla con las reglas del juego, es interesante analizar las relaciones que esto provoca dentro del grupo, es decir cómo se sienten y cómo reaccionan aquellos que han cumplido las reglas de juego frente a los que no (recriminaciones, ánimo, ayudan, etc.).

En dos ocasiones ha ocurrido que dos alumnos distintos no han cumplido con las reglas del juego de manera no intencionada.

Una de ellas ocurrió en el trayecto entre el aula habitual y el aula del video. Como se ha citado anteriormente, la regla del juego en este caso, consistía en mantener silencio durante dicho trayecto para evitar molestar a otras clases. Antes de comenzar siempre se han recordado las reglas del juego, tal como ocurrió en este caso. Sin embargo, un alumno no la cumplió. En esta ocasión el resto de los alumnos intentaron que dicho alumno cumpliera la regla, recriminando su actitud.

En otra ocasión, un alumno olvidó hacer los deberes. La regla consistía en que si todos traían los deberes hechos, la clase obtendría 100 puntos. A medida que se iba comprobando de uno en uno que todos tenían los deberes hechos, la expectativa de la clase iba en aumento para obtener dichos puntos. En el momento en el que el alumno en cuestión dijo que no les había hecho, el resto de los alumnos se mostraron descontentos hacia él e incluso él mismo sintió que había fallado a la clase.

En ambas ocasiones se usaron refuerzos positivos para minimizar las consecuencias negativas emocionales en aquellos alumnos que no habían cumplido las reglas, animándoles para que las cumplieren en la próxima ocasión, buscando también de esta manera reforzar la cohesión del grupo.

- Trabajo en el aula:

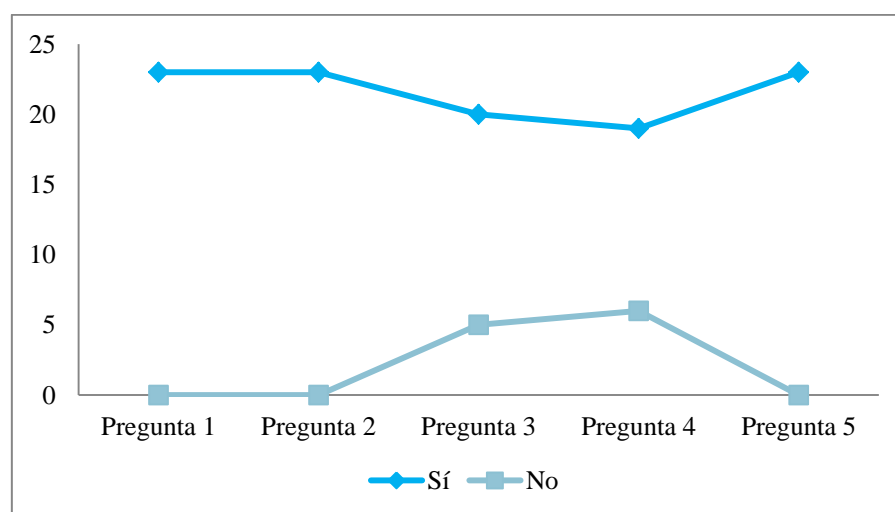
El trabajo en el aula ha mejorado en dos aspectos fundamentales. Por un lado la concentración de los alumnos ha sido mayor y por otro lado, los resultados obtenidos han sido mejores, como consecuencia de lo anterior.

Después de emplear la gamificación en el aula se volvió a realizar el cuestionario inicial a los alumnos para que después de haber experimentado esta metodología lúdica, volviesen a contestar a las mismas, con el fin de reafirmar o rebatir las conclusiones que se habían obtenido al realizar por primera vez dicho cuestionario, analizando así el grado de satisfacción que dicha metodología ha producido en los alumnos.

Los resultados obtenidos han sido los siguientes:

- De la primera pregunta, *¿te gustaría aprender jugando en el colegio?* El 100% de los alumnos han respondido que sí.
- De la segunda pregunta, *¿te gustaría recibir puntos por tu trabajo realizado en clase?* El 100% de los alumnos han respondido que sí.
- De la tercera pregunta, *¿te gustaría ganar una medalla en clase?* El 13% ha respondido que no, mientras que el 87% ha respondido que sí.
- De la cuarta pregunta, *¿te gustaría ser el protagonista de un juego?* El 18% ha respondido que no, frente al 82% que ha respondido que sí.
- De la quinta pregunta, *¿te gustaría ser recompensado por tu actitud positiva en clase?* De nuevo el 100% de los alumnos ha respondido que sí.

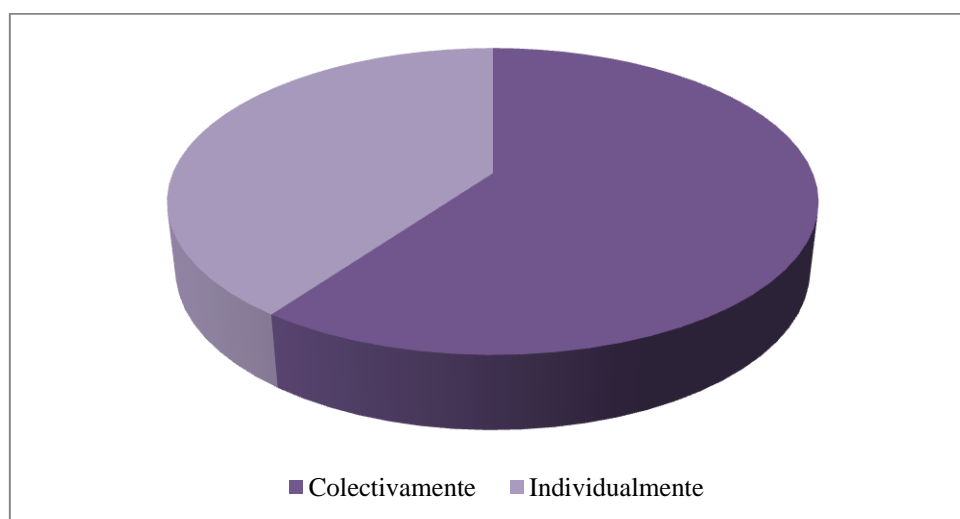
Dichos resultados están reflejados en la siguiente tabla:



Gráfica 3: Segunda respuesta del alumnado al cuestionario en respuestas sí-no.

Se puede observar una mejora significativa en el grado de aceptación de dicha metodología por parte de los alumnos una vez que esta ha sido experimentada por los mismos. Así el gráfico nos muestra una disminución en torno a un 10% de las respuestas negativas pudiendo concluir que los alumnos valoran positivamente esta experiencia.

En cuanto a la sexta pregunta, *¿te gustaría ganar puntos por ti mismo o junto con tus compañeros?* Se produce un cambio significativo respecto a que en esta segunda vuelta del cuestionario el 60% de los alumnos ha respondido que prefiere ganar puntos colectivamente, mientras que el 40% prefiere ganarlos individualmente.



Gráfica 4: Distribución de las preferencias en la obtención de puntos tras la aplicación del método.

En comparación con la **tabla 2** se puede observar un considerable aumento en aquellos alumnos que prefieren realizar la obtención de puntos de forma colectiva. Esto puede ser debido a que se ha mejorado y reforzado la relación del grupo. Los alumnos se sienten más cómodos trabajando en equipo que de forma individual, debido a que ninguno se siente desplazado.

A modo de conclusión de estos resultados se puede destacar que se ha aumentado la motivación, el esfuerzo, la concentración y el interés de los alumnos.

En comparación con la clase en la que no se ha empleado esta metodología, el grupo de control se ha hecho notar con respecto a su conducta y el grado de aprendizaje debido a la motivación generada por la gamificación.

6. CONCLUSIONES.

Para concluir este trabajo se va a realizar un análisis de los tres puntos clave citados al principio del mismo:

La parte teórica se ha realizado obteniendo datos de diferentes fuentes como Internet, bibliografía especializada en el tema, artículos de revistas educativas, etc. Con todo ello se ha logrado delimitar y definir de forma concreta el concepto de gamificación.

En cuanto a la parte práctica se ha empleado esta metodología lúdica en un aula de primaria, donde se han recogido los datos que han permitido llegar a las siguientes conclusiones que conforman el tercer apartado del trabajo:

La utilización de la gamificación como metodología en el aula ha resultado ser una propuesta con consecuencias muy positivas. Los alumnos han mejorado en cuanto al interés, a la motivación, al esfuerzo, a la participación y a la concentración debido a su implicación con el juego, por lo que es importante destacar que se han cumplido los objetivos establecidos en el presente estudio.

Por tanto, si se han cumplido dichos objetivos hay que considerar que es recomendable el uso de esta metodología en el aula, por lo que también sería óptimo formar al profesorado para poder incluirla en el proceso de enseñanza/aprendizaje de forma habitual.

Si logramos aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera, obtendremos unos resultados positivos en lo referente a los estudios de las lenguas.

7. PROPUESTA DE MEJORA.

7.1. Propuesta de mejora de la gamificación.

El empleo de esta metodología lúdica en el aula también ha servido de ayuda para poder mejorar algunos aspectos de la misma, de los cuales se destaca lo siguiente:

El juego tenía como norma que los alumnos pasaban de nivel cuando obtenían 500 puntos, lo cual a la hora de realizar la propuesta ha verificado que eso no es factible, pues los niveles iban acorde a los contenidos a impartir en clase.

Por ello se ha tenido que “hacer trampas” en el juego, es decir, indicar a los alumnos que pasaban de nivel cuando aún no habían adquirido esos 500 puntos, con lo cual ha resultado difícil explicarles a los alumnos porqué ocurría esto. La excusa fue que se habían olvidado contar el día anterior ciertos puntos. Esto ha derivado en darles puntos extra en los siguientes niveles por la misma razón, para que pasaran de nivel porque se iba a proceder a dar los siguientes contenidos.

Por estas razones cabe destacar que la mejora hay que incorporarla, en primer lugar, al progreso de nivel y éste se produciría cuando logran el objetivo acorde a cada nivel, sin necesidad de depender de una puntuación. Los puntos servirían para la obtención de una medalla final.

Por otra parte, otra mejora que habría que considerar es que sería recomendable emplear unos cuantos días para introducirles en el juego con el fin de asegurarse de que todos lo entienden, es decir, que de cara a realizar una intervención durante un curso escolar, sería recomendable explicarles el funcionamiento del juego durante una semana aproximadamente.

Por último, es importante citar que existen herramientas online como **ClassDojo** para llevar a cabo la gamificación en el aula. Esta herramienta consiste en tener un avatar como personaje propio y recibir recompensas según la conducta en el aula. Esta aplicación puede ser compartida con los padres con el fin de que vean el progreso de sus hijos en la escuela.

7.2. Propuesta de mejora para el profesorado.

Durante el periodo del Practicum ha sido posible realizar unos cuestionarios (ver **Anexo III**) a un total de 25 maestros del Centro sobre qué técnicas emplean en el aula, si creen que el juego se debe aplicar en el proceso de enseñanza/aprendizaje, si intentan estar al día en las innovaciones educativas, si conocen la gamificación y después de introducirles una pequeña definición de esta metodología, si la emplearían en el aula.

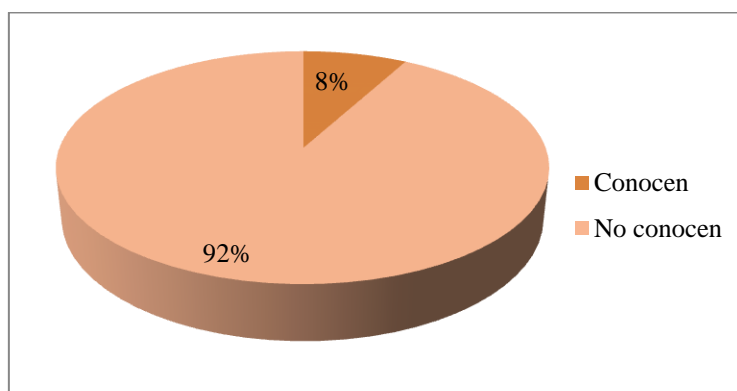
Los resultados de estas preguntas han sido los siguientes:

En cuanto a la primera pregunta *¿Qué métodos, estrategias o técnicas emplea en el proceso de enseñanza/aprendizaje?* Hay múltiples respuestas, pero ninguno de los participantes hace referencia al juego.

A pesar de ello, en la segunda pregunta *¿Cree que el juego puede utilizarse en un aula de Primaria para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje o cree que en Primaria ya no se debe emplear?* El 100% de ellos ha contestado que si cree que pueda utilizarse y que de hecho es importante emplearlo, pero de una manera controlada y sin exceso.

También el 100% ha contestado lo mismo en la tercera pregunta *¿Intenta estar al día sobre las innovaciones educativas?* Cuya respuesta ha sido afirmativa anotando que es importante la actualización de conocimientos para dar respuesta a las necesidades del alumnado y mejorar la docencia.

En cuanto a la cuarta pregunta *¿Conoce que es la gamificación?* Podemos ver el porcentaje de conocimiento de la misma en el siguiente gráfico:



Gráfica 5: Conocimiento de la gamificación por parte del profesorado.

Observamos que la mayoría del profesorado desconoce esta metodología lúdica, pero todos coinciden en sus respuestas en que lo aplicarían en el aula ya que defienden el empleo del juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Por estas razones cabe considerar una propuesta de formación al mismo. Para ello sería necesario que el Centro opte por contactar con el CFIE con el fin de recibir unos cursos de formación acerca de la gamificación, ya que esta metodología se encuentra a la vanguardia de la innovación educativa. Además es muy positivo que los profesores se formen continuamente para estar al corriente de los cambios en los métodos de enseñanza con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza/aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

Aizencang, N. (2005) *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Manantial. Buenos Aires. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=KHxf5HRzeacC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Föebel, F. (2003) *La Educación del hombre*. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.

J.R, Moyler. (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: EDICIONES MORATA, S.L.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Marín, I. y Hierro, E. (2013). “*Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*”. Barcelona: Ediciones Urano/Empresa Activa.

Pecci, M^a.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, A. (2015) Unidad 1. Aproximación teórica al juego. *El juego infantil y su metodología*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado de: https://www.blinklearning.com/coursePlayer/librodigital_html.php?idclase=429017&idcurso=92781

Pecci, M^a.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, A. (2015) Unidad 2. El Juego en el desarrollo infantil. *El juego infantil y su metodología*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado de:

<http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Rieners, T. y Wood, C. L. (2015). *Gamification in Education and Business*. SPEINGER. Recuperado de: <http://www.springer.com/us/book/9783319102078>

Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Editorial Ariel S.A.

Smith, S. (2011). "This Game Sucks": *How to Improve the Gamification of Education*. En *EDUCAUSE Review*, Vol. 467, N. 1, 58-59.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media. Recuperado de:

http://books.google.es/books?id=Hw9X1miVMMwC&pg=PA1&hl=es&source=gbs_to_c_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

Marco legislativo:

- ✓ En cuanto al ámbito estatal:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero de 2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- ✓ En cuanto al ámbito autonómico:

Decreto 40/2007, 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

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.

Artículos, revistas:

Guillinea, J. (2014) Con dos o tres horas de inglés es muy difícil aprender el idioma. *El Diario Vasco*. Recuperado de: <http://www.diariovasco.com/sociedad/201411/17/tres-horas-ingles-dificil-201411170735.html>

Juan, A. y García, M. (2013) El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitario*, 6, 169-185. Recuperado de: http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Estudios:

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2012). *Estudio europeo de competencia lingüística* (EECL). Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/dctm/ievaluacion/internacional/eeclvolumeni.pdf?documentId=0901e72b813ac515>

Referencias online:

<http://comunidad.iebschool.com/iebs/gamification-narrativa-transmedia/gamificacion-y-educacion/>

<http://open.iebschool.com/cursos/gamificacion-educacion-tecnica-metodologia/>

<http://www.immamarin.com/2013/11/presentamos-el-libro-gamificacion/>

ANEXOS

ANEXO I. CUESTIONARIO ALUMNOS.

Rodea con un círculo tu respuesta.

Preguntas	Respuesta	
1. ¿Te gustaría aprender jugando en el colegio?	Sí	No
2. ¿Te gustaría recibir puntos por tu trabajo realizado en clase?	Sí	No
3. ¿Te gustaría ganar una medalla en clase?	Sí	No
4. ¿Te gustaría ser el protagonista de un juego?	Sí	No
5. ¿Te gustaría ser recompensado por tu actitud positiva en clase?	Sí	No
6. ¿Te gustaría ganar puntos por ti mismo o junto con tus compañeros?	Yo mismo	Con mis compañeros

ANEXO II. IMÁGENES DE LA GAMIFICACIÓN.



ANEXO III. CUESTIONARIO PARA MAESTROS.

Especialidad:

1. ¿Qué métodos, estrategias o técnicas emplea en el proceso de enseñanza/aprendizaje?

2. ¿Cree que el juego puede utilizarse en un aula de Primaria para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje o cree que en Primaria ya no se debe emplear?

3. ¿Intenta estar al día sobre las innovaciones educativas? Sí/No. Por qué

4. ¿Conoce qué es la *gamificación*? Sí/No

Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

La gamificación se articula a través de diversas mecánicas como pueden ser: Sistema de logros y recompensas, progresión, niveles, puntos, sistemas de clasificación y ranking.

5. Vista la definición anterior, ¿cree posible el uso de la gamificación en el aula? Sí/no. Porque