



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LA GAMIFICACIÓN Y SU APORTACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA

TRABAJO FIN DE GRADO
EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN EN LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

AUTOR: ADRIÁN MANZANO AUTILLO

TUTORA: SARA RODRÍGUEZ COSGAYA

Palencia, 23 de febrero de 2022



“La gamificación en el aula es un impulsor claro de la motivación que vuelve a colocar las ganas de aprender en la posición de salida.” **Clara Cordero**



ÍNDICE.

1. RESUMEN / ABSTRACT.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. OBJETIVOS.....	7
4. JUSTIFICACIÓN.....	8
5. MARCO TEÓRICO.....	10
5.1.Marco legal en la enseñanza de inglés como primera lengua extranjera.....	11
5.2. La motivación en el aprendizaje.....	13
5.2.1. Cuestionario para maestros de Educación Primaria.....	14
5.3.La gamificación.....	21
5.4.La gamificación en la primera lengua extranjera inglés.....	22
5.5.Recursos para gamificar el aula.....	23
6. PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	27
6.1.Características del grupo.....	28
6.2.Temporalización.....	29
6.3.Objetivos.....	29
6.4.Diseño.....	30
6.5.Evaluación.....	38
7. CONCLUSIONES.....	39
8. BIBLIOGRAFÍA.....	42
9. ANEXOS.....	45



1. RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de grado, se habla de la importancia del juego en el aula y de cómo la gamificación, consigue mantener un nivel alto de motivación en el aula. La primera parte trata sobre la gamificación junto a una explicación, definición y cómo se aplica al inglés como lengua extranjera. Por otra parte, también se detalla lo importante que es la motivación como elemento para conseguir un aprendizaje pertinente. Asimismo, se define y expone diferentes herramientas y páginas web que ayudan a implementar la gamificación en el aula. En cuanto a la parte práctica se planifica una propuesta de gamificación para la asignatura de inglés que se ejecutó en 6º de Primaria para que pueda servir de ejemplo junto al diseño, resultados y conclusiones sacadas.

PALABRAS CLAVE:

Motivación, lengua extranjera, inglés, gamificación, alumno activo, aprendizaje, metodología.

1. ABSTRACT

The following final work discusses the importance of games in the classroom and how gamification can maintain a high level of motivation in the classroom. The first part deals with gamification along with an explanation, definition and how it applies to English as a foreign language. On the other hand, it also details the importance of motivation as an element to achieve relevant learning. In addition, different tools and websites that help to implement gamification in the classroom are defined and explained. As for the practical part, a gamification proposal is planned for the English subject that was implemented in the 6th grade of Primary School in order to serve as an example together with the design, results and conclusions drawn.



KEYWORDS

Motivation, foreign language, english, gamification, active learner, learning, methodology.

2. INTRODUCCIÓN

El juego más que ser una herramienta para la diversión, es una contribución a la salud y desarrollo de los niños. La American Academy of Pediatrics en su informe *“The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children”* (El poder del juego: su función pediátrica para mejorar el desarrollo de los niños pequeños) expone la importancia del juego para estimular el cerebro, el cuerpo y poder crear vínculos sociales prósperos. Por otra parte, también desarrolla una mejoría en la planificación y organización en los niños. Aunque aporte muchos beneficios, en los últimos años se ve claramente como los niños tienen cada vez menos tiempo para jugar, las calles y ciudades ya no son lo que eran, son menos seguros y hay menos zonas de juegos, los padres cada vez tienen menos tiempo de estar con sus hijos pues ambos trabajan y los dispositivos móviles y digitales están cada vez más presentes en la vida diaria de cada uno de los niños. Debido a esto y al gran aporte que realiza la gamificación, es muy adecuado y aconsejable meter esta metodología en el aula para poder usar así el juego como fuente importante de educación, motivación y aprendizaje en los alumnos. Gracias a esto, la motivación se volverá parte de la clase y de los alumnos haciendo que estos tengan una mayor predisposición a la participación logrando así una mayor adquisición de conocimiento.

La percepción de la información por parte del alumno ha cambiado en las últimas décadas, ha pasado de ser un receptor pasivo el cual aprendía una información de memoria dada por el profesor y después la tenía que reflejar en una prueba escrita, a ser un receptor activo. Dichas antiguas metodologías o al menos gran parte de ellas se centraban únicamente en el uso de los libros de texto como el único recurso de información y de enseñanza aprendizaje. Si todo lo que tenían que saber estaba



plasmado en un libro los alumnos, ya no necesitan participar de forma activa en clase e incluso mantener una atención a su profesor, la información y los saberes están en el libro con lo cual a la hora de ser examinados ya saben dónde están los contenidos.

Con el avance de los años, la educación y sus metodologías han ido cambiando y el alumno ha pasado de ser un agente pasivo a tener un papel mucho más activo consiguiendo así tener mayor implicación en su aprendizaje. Parte de este cambio, se ha producido debido al uso de las nuevas tecnologías como proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a la inclusión de las tecnologías en el aula la motivación en los alumnos ha aumentado, pues al ser de carácter interactivo y participativo los alumnos se sienten más predispuestos a aprender por estos medios digitales que por un libro de texto, el cual no les ofrece las mismas posibilidades de entretenimiento y diversión.

Centrándome en la motivación como elemento indispensable en el proceso de enseñanza, es de carácter primordial para los maestros buscar una manera de mantener la motivación en los alumnos para conseguir un proceso de aprendizaje pleno en la escuela. Para conseguir una buena motivación el juego es una parte fundamental en el día a día de los alumnos, con él, se divierten y la diversión lo que genera es una mayor curiosidad, en definitiva, el juego cumple con todas las características para ser un elemento accesible de motivación único y útil en la enseñanza. Huizinga define el juego como una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. En definitiva, lo que consigue el juego es ser una actividad libre a la que se puede recurrir para apartarse de la vida cotidiana y salir de la rutina. El juego hace involucrarse a los alumnos tan profundamente dentro de él, que los absorbe y consigue hacer que todos aquellos que participen lo hagan con entusiasmo y emoción. Según Huizinga uno de los principales beneficios que tiene el juego es “ayudar a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y, al mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo”. Es decir, usar el juego como fenómeno cultural pues el propio origen y evolución de la cultura tienen un carácter lúdico. Por otra



parte, el pensador y psicopedagogo Francesco Tonucci nos habla del juego como “la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede investigar”, un juego libre es lo que verdaderamente necesita el niño, “el juego es el trabajo de los niños”.

Otro de los elementos que deberíamos de tener en cuenta a la hora de mantener la motivación en nuestros alumnos, es como maestros partir de los propios intereses de nuestros alumnos. El interés tiene componentes afectivos y cognitivos orientados hacia un contenido específico, es decir, que siempre que se muestre un interés en un tema concreto, se comprenderá, nos moverá a actuar y nos sentiremos más satisfechos que si no mostramos interés alguno por el tema. Pero no todo es interés, si el alumno no es competente o no está preparado para realizar una tarea, por mucho interés que pueda poner en ella, no va a conseguir realizarla y va a dejar de resultarle interesante. Por ello como docentes aparte de tener presente los intereses de los alumnos, tenemos que tener en cuenta la dificultad de las tareas que se les asignan y a las que se tendrán que enfrentar.

El interés consigue activar el conocimiento y mejora la responsabilidad que tenemos cada uno con el aprendizaje. Si el alumno consigue ser competente en una tarea, mejorará su autoestima y la motivación para seguir aprendiendo. Como dijo Anne Renninger “mientras que el interés es motivador, lo que es motivador no siempre es interesante. Por tanto, se puede aprender sin estar interesado, aunque se aprenderá de forma mas continuada y satisfactoria si el interés es el principal factor motivacional.”

La motivación, el juego, el aprendizaje mediante la diversión y la curiosidad facilitan para aprender una segunda lengua sobre todo en España donde el aprendizaje de una como puede ser el inglés nos sitúa, según EF Proficiency English, en el número 25 de los 33 países europeos considerados. Un dato nada bueno si lo comparamos con países como Alemania, Polonia o Portugal los cuales se sitúan en los primeros lugares. Todos sabemos la importancia que tiene una formación en idiomas y sobre todo el inglés y así lo reflejan los datos del CIS donde los encuestados confirmaba que la formación de idiomas tiene mucha importancia situándolo solo por debajo de las matemáticas. El problema es que según el CIS el 60% de las personas reconocían que no hablaban, escribían o leían inglés y solo el 27% confirmaba que lo hablaba y leía. De modo que, no se explica cómo si hay



conciencia sobre la formación de idiomas (por ejemplo, inglés) es posible el poco conocimiento de estos.

Mediante el sistema educativo junto a la motivación y recursos metodológicos como la gamificación, consigue cambia el rumbo haciendo que el aprendizaje de un idioma sea algo divertido, participativo y cooperativo creando una retroalimentación en el alumno que le permita ver sus progresos y aumente su deseo de seguir descubriendo más sobre la segunda lengua.

En definitiva, podremos usar la gamificación siempre y cuando se adapte a las materias y sus contenidos de una manera adecuada y tenga las características del juego. Para ello como veremos más adelante se pueden usar desde aplicaciones, páginas web, videos y videojuegos o cualquier juego tradicional de los que conocemos adaptado al contenido que se esté impartiendo.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden reflejar en el siguiente TFG son varios y dependen de cada uno de los apartados:

En el marco teórico los objetivos son los siguientes:

- Profundizar en el apartado de primera lengua extranjera inglés dentro del Decreto 26/2016 de 21 de junio.
- Relacionar el aprendizaje del alumno dependiendo de su motivación.
- Aprender qué es la gamificación, sobre qué trata y en qué consiste.
- Conocer las ventajas de la gamificación aplicadas a la enseñanza del inglés.
- Descubrir recursos tanto digitales como convencionales para gamificar el aula.



Objetivos de la propuesta de aplicación:

- Crear una propuesta didáctica en la que mediante el uso de herramientas digitales se aplique la gamificación para enseñar un ejemplo de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés.
- Ejecutar el proyecto de gamificación en un aula.
- Facilitar, enseñar y saber utilizar diferentes herramientas digitales que nos ayuden a llevar la gamificación a cabo.

En conclusiones, recomendaciones y consideraciones finales:

- Aprender de los resultados de la ejecución del proyecto de gamificación en el aula.
- Observar las ventajas y las desventajas de la gamificación en Educación Primaria.

4. JUSTIFICACIÓN

Con la llegada de las nuevas tecnologías, las metodologías activas y participativas, se han ido haciendo hueco en las aulas y cada vez más profesores y colegios deciden dejar de lado la educación tradicional en la que el maestro hablaba y el alumno solo escuchaba sin poder opinar o poder ser miembro activo. Estas nuevas metodologías han cambiado el rol que tenía el profesor y ha pasado a tener un papel más de guía para el alumno en su proceso de aprendizaje ayudándoles y dándoles unas pautas para que consigan por sí mismos llegar al conocimiento.

Hoy en día tenemos móviles, ordenadores, tabletas, redes sociales, en definitiva, vivimos en un continuo uso de la tecnología. Estas tecnologías se han ido colando gradualmente en los colegios y los niños han pasado de estar usando las tecnologías solo en casa a usarlas también en la escuela. Este uso diario ha generado un cambio en el estilo de vida de las personas y la educación al formar parte también del día a día de

los niños, también sea visto afectada quedando reflejado que las tecnologías no solo son para usarlas en casa si no que abarcan todos los ámbitos de nuestra vida diaria.



Mediante el juego utilizado como herramienta didáctica, los niños se adentran en nuevos mundos donde tienen diferentes desafíos que tienen que superar llenos de nuevas experiencias para ellos. Por lo anterior citado, “la gamificación en el aula es un impulsor claro de la motivación que vuelve a colocar las ganas de aprender en la posición de salida” (Clara Cordero 2016), es la encargada de recoger todos los aspectos positivos que el juego aporta a los niños para poder aplicarlo en la educación consiguiendo que el rendimiento de los alumnos en la escuela aumente.

En la asignatura de lengua extranjera inglés, durante los últimos años el aprendizaje se ha basado prácticamente en comprensión y expresión escrita, es decir, en la parte de gramática, vocabulario, textos, oraciones etc., y la comprensión y expresión oral se han dejado apartadas. Nuevamente nos encontramos con una metodología teórica lo que hace que la motivación que los alumnos tienen se pierda. El juego sería la herramienta adecuada para las clases de inglés que conseguiría motivar nuevamente a los alumnos consiguiendo una mayor participación y un aprendizaje completo.

Es por esto por lo que el siguiente TFG se realiza para conocer la gamificación como elemento motivador aplicado a la asignatura de lengua extranjera inglés mediante el uso de herramientas digitales, nuevas tecnologías, el juego y recompensas. Otra de las razones por las que elaboro el siguiente trabajo es enseñar que la gamificación no es simplemente el juego en la escuela, si no que lleva una elaboración y una serie de actividades que se realizan con sus objetivos y contenidos adecuados al nivel y curso de los alumnos.

Además de los objetivos mencionados anteriormente, mediante este trabajo se pretende plasmar los aprendizajes y competencias adquiridas a lo largo del grado, señalando algunos de ellos como:



- Aplicar los conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.
- Progresar en aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Tener capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

5. MARCO TEÓRICO

En este apartado del trabajo es donde expongo de una forma correcta y concisa la investigación que he realizado para poder conseguir todos los objetivos que he aludido con anterioridad y así poder abordar mi objeto de estudio. La siguiente exposición será la que defina una base sólida para mi posterior propuesta de aplicación.

5.1. Marco legal en la enseñanza de inglés como primera lengua extranjera



La primera es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), la actual ley de educación vigente. Es la que nos regula los contenidos a enseñar, objetivos e indicaciones necesarios para la Educación Primaria.

Asimismo, en Castilla y León nos tenemos que remitir al *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, donde nos señala que “El objetivo principal del área de Lengua extranjera es el uso activo de la lengua en un contexto comunicativo” y que al ser la sociedad actual tecnológicamente mucho más avanzada gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. “Demanda alumnos capaces de desenvolverse en un contexto multicultural y plurilingüe, señas de identidad de la sociedad presente y futura en la que vivirán”. Es decir que pueden identificar y comprender una lengua extranjera y consigan posteriormente utilizarla para interactuar y desenvolverse en el entorno.

Puesto que también he mencionado a las nuevas tecnologías y herramientas digitales como medio de motivación y recurso en la escuela, en el mismo Decreto 26/2016 de 21 de julio “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son especialmente motivadoras para el alumnado y han de constituir una herramienta cotidiana en las actividades de enseñanza y aprendizaje” e incluso en el *Artículo 23 Principios generales de actuación para la atención a la diversidad*, referido a la Sección 21ª Atención a la Diversidad, nos cita en el punto g, que “La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas facilitadoras para la individualización de la enseñanza y mejora de la atención a la diversidad del alumnado.”. Con lo cual es importante y necesario que en la asignatura de inglés al igual que en el resto de las asignaturas mediante el uso de herramientas digitales y de las TICS para poder gamificar y aumentar la motivación y la atención a la diversidad del alumnado que cada aula dispone.

Es importante también tener en cuenta los principios metodológicos de la etapa de Educación Primaria que aparecen en el Decreto 26/2016 de 21 de julio donde se cita que



estos principios “requieren la implicación del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real”. Hay que tener en cuenta otro de los puntos fuertes que indica y es el trabajo por proyectos, la enseñanza por competencias y las estrategias interactivas que permiten compartir y construir conocimiento con intercambios verbales y colectivos de ideas es decir que se busca que al final, el alumno pase a tener un papel autónomo y activo que no solamente será entre él y el profesor, si no con el resto de sus compañeros para que entre todos puedan crear su propio aprendizaje estando motivados e interesados por descubrir cosas nuevas.

Enfocándome ya en las orientaciones metodológicas correspondientes al área de la primera lengua extranjera inglés, se nos indica claramente que un elemento importante en la enseñanza por competencias es mantener en los alumnos una motivación por el aprendizaje haciendo que este tenga un papel activo y autónomo siendo consciente de que es el responsable de su aprendizaje. Esta motivación viene acompañada de una metodología basada en actividades y tareas adaptadas a los alumnos consiguiendo obtener un aprendizaje activo y comunicativo. Canciones, poemas, cuentos e historias, role-playing y juegos son alguna de ellas.

En definitiva, tras el análisis del Decreto se visibiliza que la gamificación puede promover de manera beneficiosa los objetivos referentes a la enseñanza de la lengua extranjera.

5.2. La motivación en el aprendizaje



Para que un buen aprendizaje sea efectivo hace falta que se cumpla una serie de factores, entre ellos uno de los principales es el de la motivación. Como señalan autores como Covington (2000), Eccles y Wigfield (2002) el interés y esfuerzo con el que los alumnos afrontan un trabajo se debe a tres factores:

- El significado: Son las metas y objetivos y la importancia que cada alumno le da a conseguir cada una de ellas.
- Las posibilidades: Son las que cada alumno cree que tiene dependiendo de lo que sepa o no para superar las dificultades específicas que se encuentre.
- El costo: El tiempo y esfuerzo que cada alumno cree que le va a llevar conseguir alcanzar los aprendizajes.

En definitiva, la motivación tiene que ser un factor muy importante a considerar por el maestro para que pudiendo tener una buena motivación, el alumno se sienta con ganas de involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Vaello (2011) enseñar no solo consta en transmitir lo que sabemos si no que también hay que contagiar las ganas por aprender y para conseguirlo lo primero que se debe de conseguir es que el maestro también esté motivado. En otras palabras, el profesor tiene que tener ganas de que sus alumnos adquieran los aprendizajes, lleguen a cumplir los objetivos y sea una guía para ayudarlos en su proceso de enseñanza-aprendizaje

Otra de las cosas que se debe de tener en cuenta para conseguir la motivación de los alumnos, es saber qué les motiva. En la sociedad se pueden diferenciar en términos generales a dos tipos de alumnos, los que tienen una motivación intrínseca y los que tienen una motivación extrínseca Doménech (1997). Los primeros son aquellos que, por ellos mismos, de manera propia quieren mejorar y progresar sus capacidades. Las características de estos estudiantes son la búsqueda de retos y pruebas, el deseo de aprender y de saber cada vez más y de la curiosidad. En cuanto al segundo tipo de alumnos, lo que haces es demostrar a sus compañeros y al resto de personas con las que se relacionan lo competentes que son, es decir, que buscan obtener las mejores notas posibles, comportarse como es debido y a conseguir los mejores premios y recompensas.

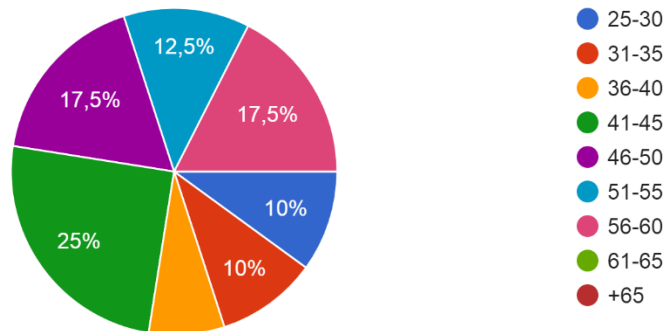
5.2.1. Cuestionario para maestros de Educación Primaria



Con el fin de conocer la opinión de diferentes maestros acerca de la motivación he realizado un cuestionario a través de Google docs, (ANEXO 1) a 40 profesores de colegios pertenecientes a la localidad de Palencia. En este cuestionario se les realiza una consulta sobre metodologías, TICS, la gamificación y su relación con la motivación y actividades que conocen o usan para motivar.

En la encuesta han participado profesores de edades comprendidas entre los 25 a los 60 años siendo la edad que más ha respondido aquella comprendida entre los 41 a 45 años con un total de 10 profesores.

Edad
40 respuestas

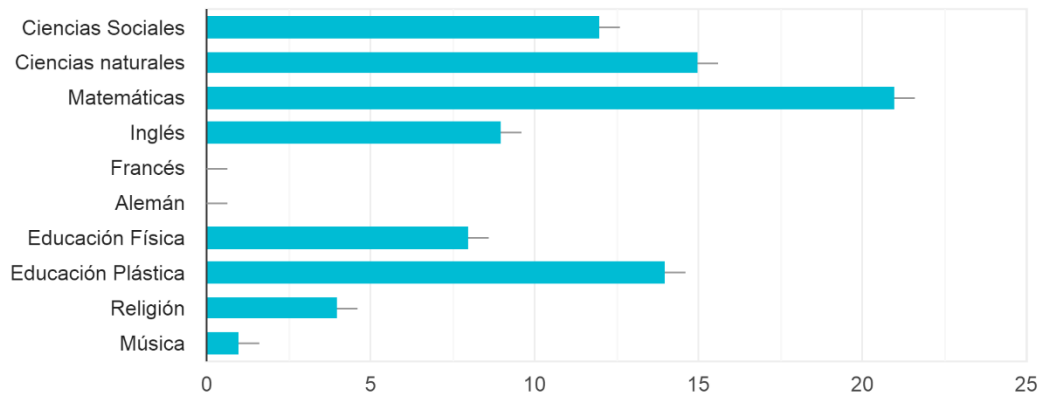


También se les preguntó acerca de la asignatura que imparten al igual que el curso para poder saber sobre todo a qué edades se aplicaría más la gamificación y a qué edades menos y en qué asignaturas. La asignatura la cual más profesores imparten es matemáticas seguida de ciencias naturales, educación plástica y ciencias sociales seguida de inglés en el 5º puesto. En cuanto a los cursos el primero es 1º de EPO, seguido de 2º y 5º de EPO.



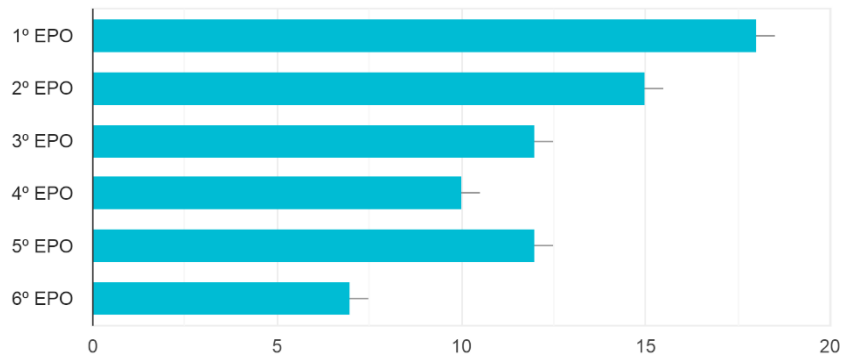
Asignatura de la cual eres profesor

40 respuestas



¿En que curso impartes clases?

40 respuestas



La primera pregunta metiéndose ya en tema, fue cómo de importante es para ti mantener la motivación en tus alumnos, valora del 0 al 10.

El 72,5% de los encuestados (29 maestros) contestaron con un 10, un 12,5% (5 maestros) contestaron con un 9 y un 15% (6 maestros) con un 8.

Lo que se puede ver claramente es la importancia por parte de los profesores para mantener una motivación en sus alumnos haciendo un claro eco de la importancia que tiene la motivación en el aprendizaje de los alumnos.

En la siguiente pregunta los maestros tuvieron que citar actividades o metodologías que realizasen en clase para mantener la motivación de sus alumnos. La más citada fue aquella en la que los alumnos mantenían un papel activo, metodologías en las que el protagonista



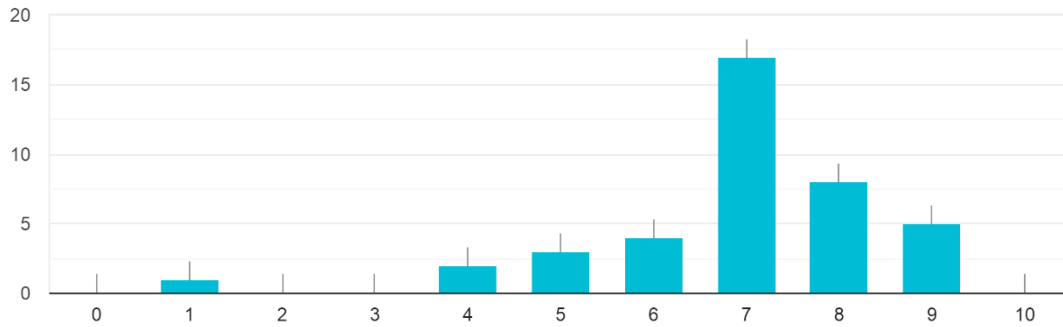
de su aprendizaje fuese él: Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) metodologías activas y de investigación, mezcla de juegos tradicionales con nuevas tecnologías, gamificación y mucho trabajo cooperativo (asambleas, debates, grupos interactivos cuñas motrices). En resumidas cuentas, metodologías y actividades que hacen que el alumno participe de forma contante y activa para conseguir finalmente una serie de objetivos (premios, refuerzos positivos, puntos, regalos, sorpresas enriquecimiento personal)

Los conocimientos sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación han sido otra cuestión a tratar en la encuesta. En una escala de 0 a 10 un 42,5% de los encuestados (17 de 40 maestros) han puntuado su conocimiento con un 7, un alto que indica un claro esfuerzo por parte de los maestros para desenvolverse de una manera óptima con estas y poder aplicarlas en la educación de sus alumnos. Se ha de tener en cuenta también, que los porcentajes más altos en cuanto a edad se sitúan de los 41 años hacia arriba, es decir, gente que le han pillado las nuevas herramientas digitales a una edad alta sobre todo a aquellos con edades entre los 56-60 que han sido un 17.5% de los encuestados. El número más votado dentro de la escala es un 7 (un conocimiento que tira a alto) seguido del 8 con un 20% de los encuestados y un 9 con un 12.5% indica que cada vez hay un mayor conocimiento sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación.



¿Cómo de alto consideras que es tu conocimiento sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación ?

40 respuestas

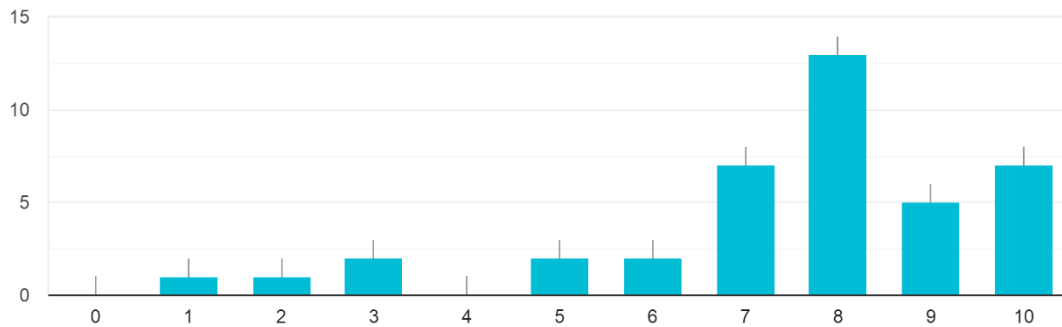


En cuanto a utilizar las nuevas tecnologías en el aula, en una escala del 0 al 10 siendo el 0 nunca y el 10 a diario, un 32.5% (13 de los encuestados) han votado con un 8 es decir que prácticamente las usan a diario. Pero aun siendo algo notorio este valor, este resultado arroja que ya hay un porcentaje a considerar de maestros que usan las nuevas tecnologías en el aula, a este valor le sigue un 17.5% de los encuestados (7 maestros) que han votado con un 10, en otras palabras, que las nuevas tecnologías son usadas a diario en sus aulas y en todas aquellas materias que imparten. En el tercer puesto se sitúa con un mismo 17.5% al valor 7 seguido del 9 con un 12.5%. En conclusión, que aun pudiendo no ser unos expertos en las nuevas tecnologías, sí que se esfuerzan por incorporarlas al aula prácticamente a diario pues conocen que son un buen método de aprendizaje para los alumnos y un elemento motivador para ellos.



¿Utilizas las nuevas tecnologías en el aula?

40 respuestas

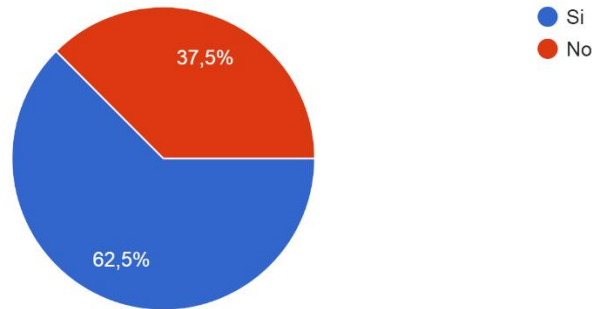


Centrándonos más hacia el juego y la gamificación en el aula un 77,5% de los encuestados (31 maestros) conoce lo que es gamificar en el aula seguido de un 17,5 % (7 maestros) que saben más o menos lo que es la gamificación. Este alto conocimiento en cuanto a la gamificación en el aula tanto con tecnologías como sin ellas se debe a que un 65% de los encuestados se han formado de manera oficial frente al 35% que no se han formado de manera oficial o directamente no tienen conocimiento alguno sobre el tema. Puede parecer un porcentaje a considerar un 35% de los encuestados pues nos estamos refiriendo a un total de 14 de 40 maestros encuestados, pero se ha de tener en cuenta que de los 77.5% de los maestros que sabían lo que era gamificar, un 65% de ellos ha obtenido formación con lo que nos quedamos con un 12,5% de maestros que sí que saben gamificar pero no se han formado, es decir, que por su cuenta han investigado al respecto. Con lo cual del 35% de maestros que no se han formado de manera oficial o directamente no tienen conocimiento alguno sobre el tema, solo el 22,5% son los que verdaderamente no tienen conocimiento alguno sobre la gamificación.



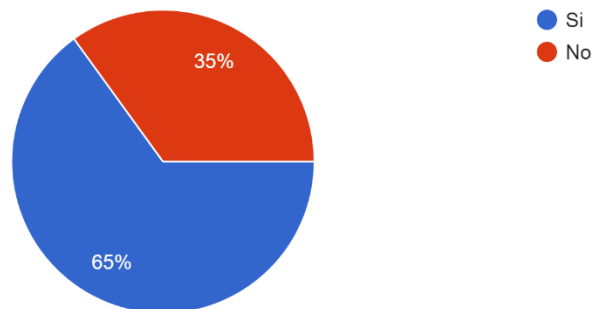
¿Usas la gamificación en tus clases?

40 respuestas



¿Te has formado como docente en la gamificación en el aula tanto con tecnologías como sin ellas?

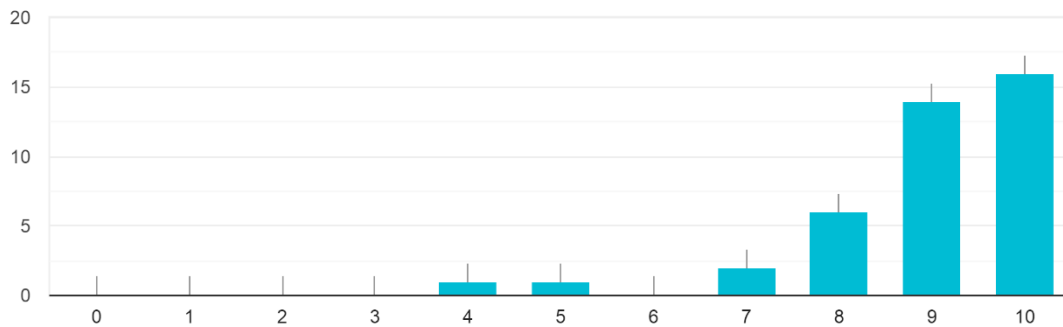
40 respuestas



En la penúltima pregunta, se cuestiona la importancia que creen los encuestados que tiene el juego como elemento motivador siendo un claro 40% (16 maestros) los que han votado con un 10, en una escala del 0 al 10, y un 35% con un 9. En definitiva, valores muy altos que dejan claro que el juego tiene el importante elemento motivador presente en ellos.



Como elemento motivador, que importancia crees que tiene el juego en el aula
40 respuestas



Por último, se les preguntó el tiempo que dedicaban al aprendizaje mediante el juego en cada una de las Unidades Didácticas o temas. La escala iba del 0 al 10 siendo 0 ninguna sesión y 10 todas y cada una de ellas. Los porcentajes volvieron a ser bastante buenos hallándose del valor 6 en adelante con un 25% (10 maestros) votando un 8, 22,5% y 17,5% con un 7 y 6 respectivamente, pero sin dejar de prestar atención a los valores 9 y 10 es decir, aquellos en los que dedican el aprendizaje mediante el juego a cada una de sus Unidades Didácticas o temas, que tiene ambos un 12,5% cada uno lo que son 5 maestros cada 12,5% siendo un total de 10 maestros.

Estos dos últimos gráficos les considero de una importancia relevante puesto que nos dan unos datos bastante claros de lo que supone el juego en el aula tanto como elemento motivador como de aprendizaje y es que viendo los datos reflejados en cada una de las tablas no es difícil de deducir que el juego, la gamificación en el aula va en ascenso y que cada vez más maestros la incorporan en su día a día ya sea en sus Unidades Didácticas o en sus actividades.

Finalmente haciendo un análisis general de los gráficos, podemos ver en los resultados que los maestros al menos en Palencia, tienen claro que la motivación en los alumnos es un factor clave para su aprendizaje y para ello nos mencionan diferentes estrategias metodológicas que llevan a cabo para conseguir esas metas. Se observa también que el juego es algo para ellos que ha de estar presente en el aula y de una forma constante y



efectiva y que para conseguirlo no tienen reparo alguno en formarse en el tema y en las TIC para conseguir un aprendizaje activo en sus alumnos.

5.3. La gamificación

La palabra gamificación, proviene del anglicismo *gamification* en otras palabras todo lo que tiene relación con el juego. La gamificación como tal nace en el año 1896 pero como concepto empresarial en el que se vendían estampas a minoristas para que estos las pudiesen usar para premiar a sus clientes. Es aquí donde aparece el concepto de recompensa como método. Mas adelante en el año 2010 Bret Terrill publicó en su blog un artículo usando el termino de gamificación. En este blog se podía ver como el termino gamificar estaba más enfocado en las recompensas. Con el paso de los años, el concepto de gamificación abarcó diferentes sectores hasta llegar al educativo.

Burke (2012) nos propone la gamificación para usar de los juegos los diseños y técnicas que estos componen en contextos no lúdicos para poder desarrollar habilidades y comportamientos. Kapp (2012, 2016) nos expone que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Finalmente, Bunchball (2010) habla de involucrar a los usuarios y hacerles participar. Como conclusión lo que todos los autores hacen referencia es en que la gamificación tiene como elemento fundamental aumentar la motivación en aquellas personas que la reciban. La gamificación entonces la definiríamos como: El uso de dinámicas, mecánicas y elementos del juego para conseguir motivar y desarrollar actitudes y comportamientos colaborativos.

No es lo mismo un juego que una actividad gamificada. Foncubierta y Rodríguez (2014) afirman que un juego es un producto acabado y que como tal podemos distinguir como algo concreto. La gamificación forma parte de un contenido didáctico y es lo que ambos nos mencionan como “una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”. En definitiva, la gamificación tiene como finalidad de contribuir en el desarrollo



y en el comportamiento de los usuarios independientemente del disfrute o diversión que este recurso pueda generar. Como diría Simões (2013) “los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego”

5.4. La gamificación en la primera lengua extranjera inglés

La gamificación como hemos visto con anterioridad, es uno de los mejores recursos para mantener la motivación en los alumnos y generarles un mayor interés por el aprendizaje, con lo cual aplicando esta premisa podemos afirmar que es un buen recurso para aprender una lengua extranjera.

Prensky (2001) nos dice que los juegos son muy importantes para conseguir un aprendizaje significativo puesto que con ellos se pueden hacer actividades vinculadas a la vida real consiguiendo mejorar las habilidades que tiene que ver con la toma de decisiones. Usando el juego hacemos que el niño pueda verse involucrado en diferentes tipos de escenarios en los que tendrá que usar sus habilidades para conseguir un objetivo y un aprendizaje.

Enfocándome en el aprendizaje de una lengua extranjera, Gardner (1985) menciona que tanto la motivación como la actitud son elementos que influyen en aprender una segunda lengua. En definitiva, unir a la motivación y el aprendizaje para conseguir nuevas experiencias que proporcionen un enriquecimiento al alumno.

Al igual que en otras asignaturas es difícil hacer entender a los niños por qué han de aprender esos contenidos, para qué necesitan aprenderlos y sobre todo es difícil de hacerles entender por qué tienen que aprender una segunda lengua con lo cual la motivación que disponen para este aprendizaje es baja. Los niños ven el inglés como una asignatura obligatoria que no comprenden y que al final les causa desmotivación, por ello los profesores han de poner énfasis en usar metodologías motivadoras para que el interés por la lengua extranjera, en este caso el inglés, aumente.

La gamificación es una técnica motivadora, que mejora la enseñanza-aprendizaje y que al usar el juego hace que los alumnos se interesen por su contenido participando de forma activa. Casado (2016) nos menciona que mediante el uso de recompensas y puntos hace



que los alumnos se involucren en el juego siendo una forma óptima para el aprendizaje de una lengua extranjera.

El inglés no deja de ser otra lengua en la que los alumnos pueden interactuar entre ellos con lo cual si usamos un juego que tenga como objetivo la interacción entre sus participantes y los elementos que les rodean conseguiremos que los niños utilicen el inglés como si de su lengua materna se tratase.

5.5. Recursos para gamificar el aula.

Lo importante para conseguir una gamificación adecuada es que se construya un contexto sobre el que va a funcionar el juego y una vez se establezca el contexto se puedan realizar una serie de actividades que estimulen el aprendizaje en los alumnos.

Para crear estos contextos y actividades hay diferentes herramientas a las que podemos acceder.

- Duolingo: Es una plataforma web cuya finalidad es aprender idiomas y traducir textos. A medida que el usuario va usando más la plataforma recibe recompensas y en cualquier momento puede consultar sus avances.
- Kahoot: Es una página web donde podremos crear una serie de preguntas con diferentes opciones. Para poder usarla en clase una vez que el profesor haya creado una batería de preguntas y respuestas sobre un tema indicado, lo puede proyectar sobre la pizarra y los alumnos usando sus tabletas, ordenadores o móviles meterían la clave y un nombre a elección de los alumnos y les irían

apareciendo las preguntas en el proyector con las diferentes respuestas y un color cada una de ellas y los alumnos solamente tendrían que presionar sobre el color que ellos crean que es el acertado. Posteriormente les aparecerían los resultados de cada uno y sus puntuaciones.



- **Plickers:** Es una herramienta que al igual que kahoot permite hacer cuestionarios pero que no necesita dispositivo móvil o tablet alguno. Una vez que el profesor ingrese dentro de la plataforma, registrara una clase con sus alumnos. La plataforma creará una tarjeta con cuatro letras (A, B, C, D) para cada uno de los alumnos que el profesor deberá de imprimir. Una vez que estén repartidas el profesor iniciara la batería de preguntas que proyectara sobre la pizarra. Posteriormente aparecerán las respuestas y dependiendo de que letra crea cada uno que es la correcta tendrán que poner su papel de una forma u otra. Para poner la respuesta correcta simplemente la letra la cual crean que es la acertada deberá de estar hacia arriba. Después el profesor pasara la cámara por los papeles y la plataforma identificara cada papel con la respuesta que ha dado. Cada papel es único y a cada papel esta registrado el nombre del alumno al que pertenece con lo cual una vez que se terminen las preguntas quedaran registradas las respuestas que cada alumno ha dado a cada una de ellas.

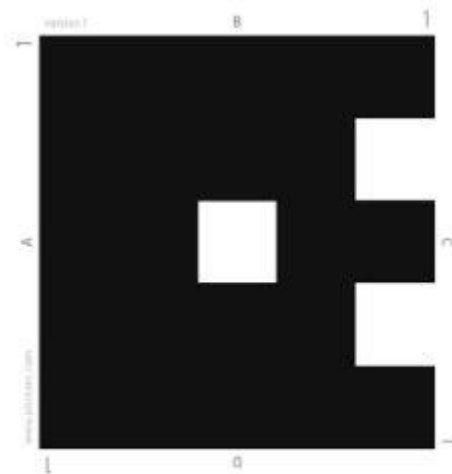


Figura 1. Código de alumno/a

- **ClassDojo:** Plataforma en la que podremos registrar a nuestra clase y a cada uno de los alumnos. Cada alumno estará representado por un monstruo que ganará puntos en base a unas normas positivas o negativas que el profesor cree por ejemplo se puede puntuar con un punto positivo el realizar la tarea diaria, respetar el turno de palabra etc. Este sistema de puntos hace que los alumnos se muestren activos y se esfuercen en obtener más para así poder conseguir unas recompensas.



La plataforma también permite conectarse a los padres de manera que vean la progresión de sus hijos.

- Classcraft: Es una aplicación web que puede crear un juego de rol en el que los alumnos son diferentes personajes. El juego es online y permite tanto al profesor como a sus alumnos jugar juntos durante la clase y fuera de ella. En el juego el profesor podrá crear una historia con diferentes misiones. Cada misión te da diferentes opciones de personalización desde que el alumno pueda contestar o responder directamente, que pueda subir mediante una foto o escáner el resultado o que directamente elija una de las posibles soluciones propuestas por el profesor. Cada pregunta o misión acertada generara puntos con los cuales podrán aumentar sus habilidades o conseguir nuevas. También se podrá penalizar a cada uno de los jugadores restándoles puntos y teniendo que realizar combates (actividades de un tema en concreto propuestas por el profesor) para derrotar a los monstruos y conseguir volver con su equipo. Todo el control del juego está decidido y creado por el profesor.

Es una plataforma que no es difícil de manejar, pero requiere bastante tiempo para ponerla a empezar y también es necesario dedicar cierto tiempo diario para poder corregir las soluciones otorgadas para cada alumno y darles los puntos oportunos. Es muy lúdica y consigue aumentar bastante la motivación de los alumnos tanto dentro como fuera del aula. Esta plataforma particularmente la recomiendo para alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria.



A continuación, propongo dos plataformas semejantes a redes sociales donde los alumnos se encuentran con una distribución sencilla y que les hará sentirse como en su propia aula.

- Edmodo: Es una plataforma que permite gestionar tus clases y grupos de trabajo. Es muy parecida a Facebook pues nos encontramos con un muro donde figuran las publicaciones realizadas por el profesor para esa clase junto a diferentes espacios como carpetas, chat online, miembros conectados, trabajos y tareas a realizar, notas y diferentes pruebas. Cada alumno tiene su propia aula virtual correspondiente a cada profesor y asignatura donde puede tener una comunicación directa con su profesor o sus compañeros. En Edmodo el profesor puede asignar insignias a sus alumnos que son premios al esfuerzo. Hay insignias para todo como el mejor comentario, a los mejores trabajos en cuanto creatividad etc.
- Google Classroom: Es una herramienta perteneciente a Google que nos permite gestionar un aula y lo que sucede dentro de ella de forma online. En esta plataforma se puede compartir datos y videos al igual que crear documentos. En classroom el profesor puede crear carpetas por grupos y alumnos donde podrán subir las tareas o actividades pertinentes para que después el alumno bien sea en la escuela o en casa las pueda realizar.
- Juegos tradicionales: Cualquiera de los juegos tradicionales se puede usar como recurso para una actividad siempre y cuando se adapte. Por ejemplo, Un dado gigante se puede usar para aprender matemáticas sumando sus números y obtener recompensas dependiendo del número sacado. También está el juego de la oca en el que cada una de las casillas puede ser una prueba a realizar junto con una recompensa.



Finalmente creo que cualquiera de estas aplicaciones o páginas web son muy sencillas para que el maestro las pueda usar en clase. Todo recurso que tenga que ver con las nuevas herramientas digitales les llama la atención a los alumnos con lo cual usarlas en la clase a menudo aumentara su interés y las ganas de descubrir y explorar. Pero para que todo funcione como es debido, los profesores tienen que dedicar tiempo a informarse y formarse sobre las novedades que surgen, su uso y como aplicarlas en el aula. Las redes sociales están llenas de personas o páginas en las que diferentes usuarios aportan su granito de arena con novedades o proyectos educativos llenos de recursos.

6. PROPUESTA DE APLICACIÓN

La propuesta de aplicación que me dispongo a desarrollar se llevó a cabo en la clase de 6º de primaria de un colegio de Palencia.

El objetivo que hay en la siguiente propuesta es de aumentar la motivación del alumnado mediante la gamificación para la lengua extranjera inglés. En este proyecto se utilizan herramientas digitales, juegos como elementos motivadores, aplicaciones y plataformas y un sistema de puntos. Todas estas herramientas y recursos se utilizarán para finalizar el tema relacionado con la ropa y la descripción física del libro de inglés. Al final de cada unidad estas el writting skill donde se explica a cada alumno cuales son las características y como han de escribirse los diferentes tipos de cartas (formal, informal, descriptiva etc.). En mi caso me centro en la descriptiva con el título “Who I am? My descriptive essay.

6.1. Características del grupo



El grupo pertenece al 6° grado de educación primaria. Tiene un total de 25 alumnos, ninguno de ellos tiene una discapacidad física o mental solamente hay un niño y una niña con adaptación curricular significativa.

A los alumnos de la clase les cuesta prestar atención a las explicaciones, pero a la hora de realizar una actividad o tarea grupal, colaboran entre ellos manteniendo un orden y respetando las normas. Con el paso de los días y tras ver que no había ningún elemento o recurso en la clase para medir el ruido durante las actividades grupales decidí incorporar el medidor de ruido (ANEXO 2). Este no era más que una semiesfera dividida en tres con el color verde amarillo, naranja y rojo y con una flecha en el medio que movía yo de forma manual. La clase tenía un total de 3 vidas y si las perdían a lo largo de la semana se quedaban sin actividad estrella los viernes. Esto fue positivo para la clase y entre todos conseguían mantener un buen nivel de sonido.

En cuanto a la motivación de los alumnos se observó que no era elevada sobre todo en alguno de ellos pese a que la maestra intentaba por diferentes medios mantener la ilusión en los alumnos. Había diferentes factores para darse esta situación, uno era la incomprensión de la tarea en la asignatura de ciencias sociales, no entiendan en la mayoría de las veces lo que tenían que realizar o bien la tarea no estaba adaptada a su edad y curso con lo que les resultaba demasiado complicada y tediosa. Otra de las razones era la falta de autonomía y participación, debido al covid se dejaron de realizar actividades grupales en la que los alumnos se juntaban por grupos y discutían e intercambiaban opiniones, colaboraban entre ellos para sacar la tarea adelante e interactuaban con los materiales de la clase, los alumnos dejaron de tener ese papel tan activo en la clase para pasar a ser mas pasivos y no sentir el aprendizaje como suyo. La falta de motivación fue descrita por la profesora como algo visible en la clase, baja participación, alumnos con autoestima baja, pensamientos negativos sobre sus capacidades, ausencia de metas claras y aburrimiento crónico, todo completamente distinto a las clases anteriores al covid. También lo pude detectar al mantener conversaciones con los alumnos durante el recreo, se les notaba con una ausencia clara de socializar y una falta de interés por realizar cualquier actividad.

6.2. Temporalización



La siguiente propuesta se lleva a cabo en 9 sesiones de una hora cada una los jueves durante los meses de abril y mayo.

Antes de empezar a diseñar las lecciones pregunté a la profesora qué sabían los alumnos sobre las cartas descriptivas. Tras aclarar todo lo relacionado con el conocimiento que los alumnos tenían en cuanto a la redacción de textos, se observó una escasez en cuanto a redacción y comprensión lectora. El conocimiento de los alumnos respecto a este tema, se basaba únicamente en la lectura y posterior realización de las actividades que tenían que ver con el texto propuesto en cada unidad del libro. En base a esto, pude diseñar la propuesta usando lo que habían aprendido en anteriores unidades sobre los textos para usarlo como recurso en la mía.

6.3. Objetivos

El principal objetivo como dije anteriormente es mejorar la motivación en los alumnos para que el aprendizaje de la lengua extranjera inglés les resulte atractivo.

A parte de esto mi objetivo personal era usar e incorporar la gamificación en el aula para que el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los alumnos mejorase al encontrarse más motivados y con ganas de descubrir, conocer y alcanzar nuevas metas y objetivos.

Los siguientes objetivos son los que diseñé para esta propuesta:

- Aprender qué es una carta y qué es una carta descriptiva
- Conocer la estructura general de una carta y estructura general de una carta descriptiva
- Investigar sobre lo que necesitamos saber antes de escribir una carta
- Definir qué tipo de vocabulario necesitamos para escribir una carta descriptiva
- Diseñar la carta descriptiva
- Escribir una carta descriptiva con la información que tengamos

6.4. Diseño



Con el siguiente diseño pretendí averiguar si la gamificación, aumentaba la motivación en los alumnos comparándola con una metodología presente en el aula hasta la fecha. Para obtener información al respecto los alumnos tras finalizar la hora rellenarían unas rúbricas con colores a su elección. Serían un total de una rúbrica (ANEXO 3) con tres valores a tener en cuenta: Cuanto he aprendido (mucho, algo o nada), cuanto he trabajado (mucho, un poco, o nada), me he divertido en clase (mucho, poco o nada) y si me ha gustado la clase de forma general (mucho, poco o nada), Con estas rúbricas podre saber la opinión de los alumnos en cada una de las sesiones.

Para todas y cada una de las lecciones usé el ClassDojo con un sistema de insignias y recompensas únicas para esta propuesta.

Sesión 1:

Lo primero que les mandé hacer fue realizar un fact file por parejas. Uno de ellos sería el que realizase las preguntas al otro para así poder rellenar la ficha y después intercambiarían posiciones.

La ficha que tendrían que completar contiene las siguientes preguntas:

- Nombre
- Fecha de nacimiento
- Lugar en el que nació
- Edad
- Nacionalidad
- Lugar en el que vive
- Cosas o actividades que le gusta hacer
- Qué le gustaría estudiar
- Lugares o países que les gustaría visitar y por qué
- Cosas o actividades que le gustaría realizar

En últimos 10 minutos nos reunimos toda la clase y usando el ClassDojo y las insignias personalizadas para ese día tuvimos que sumar los puntos que se llevarían los alumnos escogidos. Primero se llevaban la insignia “GJ”, Good Job (buen trabajo), aquellos que



hubiesen terminado la ficha a tiempo y había otras dos insignias que se llevarían 3 personas por voto de la clase. Una de esas insignias era “Flying Free”, para conseguir esta insignia uno por uno los alumnos tenían que decir una única de las respuestas que habían escrito en la pregunta “Lugares o países que le gustaría visitar y por qué”, después una vez dicha se procedería a votar para saber cuántas personas desearían ir a ese lugar. Los tres más votados serían los que se llevasen la insignia “Flying Free”. La última de las insignias sería la de “Creatividad”, esta se la daría al alumno con la idea más original y distinta votada por sus compañeros de la pregunta “Cosas o actividades que te gustaría realizar”. Una vez terminada la asignación de las insignias se haría un recuento de puntos. El más votado podría elegir compañero con el que realizar la actividad del día siguiente y el puesto número 2 y 3 independientemente de si en alguno de los puestos había empate o no, podrían usar los últimos 5 minutos de la siguiente clase para poner su canción favorita.

En esta lección el objetivo era utilizar el aprendizaje por grupos y mediante la socialización entre los miembros que lo componían, poder conocerse mejor entre ellos. A su vez utilizar la escritura como motivación intrínseca dándole un sentido y una finalidad claras y comprensibles para los alumnos.

Sesión 2

En esa lección realizaron lo mismo que en la anterior, pero cambiando posiciones con la pareja más cercana que tuviesen a su derecha. Una vez terminado se tenían que poner por grupos los que habían trabajado en esta lección y en la anterior y entre ellos jugarían al ¿Quién es quién? con la información recogida de cada uno. Una vez que el alumno acabase de dar la información recogida sobre su compañero, cada integrante del grupo debería de escribir quien cree que es la persona que describió su compañero incluso la persona que sabe que es él. Después se diría quien ha acertado y quién no. Cada uno de los integrantes del grupo deberían de apuntar las veces que han acertado.

Finalmente dedicaríamos 5 últimos minutos para asignar las insignias del día en el ClassDojo. La insignia de ese día fue “Detective” y se la ganarían los dos integrantes de cada grupo que más veces hayan acertado la respuesta correcta. Nuevamente los alumnos



que se situasen en los puestos 1, 2 y 3 independientemente de cuantos alumnos hubiese en cada puesto, se llevarían un diploma detective del año.

El principal objetivo aquí era seguir introduciéndoles en la escritura a la vez que me iba pasando por sus mesas corrigiéndoles la gramática el vocabulario y las frases o las preguntas que de forma oral le hacían a su compañero. También con la actividad grupal lo que pretendí fue hacerles ver que todo trabajo tiene un fin y en este caso era para un divertido juego.

Sesión 3

Comencé la lección con una presentación realizada en Genially (ANEXO 4) sobre la unidad. En dicha presentación les contaba de forma resumida qué era lo que íbamos a trabajar en el resto de sesiones y el objetivo final que iban a conseguir, el texto descriptivo. Les expliqué la presentación y al final cuando llegamos al texto descriptivo esa diapositiva no se la di y lo que realizamos fue un mind map para percatarme si con lo que les había enseñado en la presentación conseguiríamos mediante una lluvia de ideas saber qué es un texto descriptivo y qué es lo que le compone.

Hoy no hubo asignación de insignias ni recompensas

Sesión 4

En esta lección les introduje el portfolio, un cuaderno que crearían ellos de forma manual y donde guardaríamos todas las actividades que han realizado juntos a la actividad final. De manera que una vez terminado puedan ver el progreso que han tenido desde la primera actividad hasta la última.

Al principio de la hora una vez terminada la explicación del portfolio, les introduje en la primera actividad que iban a realizar, un nuevo fact file pero mucho más amplio que los anteriores pues iba a durar 4 lecciones.



Este fact file tendría que llevar la siguiente información:

1. Nombre
2. Descripción física
3. Personalidad
4. Información extra

Los dos primeros fact files tendrían que meterles ya dentro del portfolio.

El objetivo de esta lección, era empezar a hacerles responsables de su cuaderno de trabajo, sobre el que tendrían que trabajar diariamente, con lo cual tenían que ser constantes y crear una rutina de trabajo. Con esto conseguirían que el trabajo no se fuese duplicando lo que les causaría un agobio y un rechazo hacia la tarea.

Hoy sumarían puntos todos aquellos que se hubiesen mantenido atentos y se les restaría a aquellos que hubiesen molestado a sus compañeros.

Ese día se asignó la insignia “I work hard”. La insignia fue otorgada a las parejas que habían trabajado de una forma óptima, sin molestar a sus compañeros y que habían terminado la tarea.

Nuevamente los alumnos que ocupasen los 3 primeros puestos recibieron recompensa. La de ese día fue poder escoger la actividad estrella de la semana que se realizaría el viernes. Evidentemente la actividad fue elegida por ellos pero la temática y el trasfondo de ella fueron diseñados por mí.



Empezamos esta lección con la información que tendrían que rellenar en el primer apartado del fact file, la descripción física. Dentro de este apartado tendrían que escribir sobre su color y tipo de pelo, altura, forma de cara etc.

Con la ayuda de una diapositiva con vocabulario sobre la descripción física y por parejas tendrían que rellenar este apartado de la ficha sobre su compañero.

Cuando la clase terminó les recordé por última vez el cuaderno que tenían que realizar con las actividades diarias. Esta sería la última vez que les recordaría trabajar en su cuaderno pues quería que por ellos mismos supiesen que era una tarea que tenían que realizar de forma diaria sin esperar que nadie estuviese detrás de ellos recordándoselo.

Ese día se asignó la insignia “I work hard”. La insignia fue otorgada a las parejas que habían trabajado de una forma óptima, sin molestar a sus compañeros y que habían terminado la tarea.

Nuevamente los alumnos que ocupasen los 3 primeros puestos recibieron recompensa. La de ese día fue poder escoger la actividad estrella de la semana que se realizaría el viernes. Evidentemente la actividad fue elegida por ellos pero la temática y el trasfondo de ella fueron diseñados por mí.

Sesión 6

Para terminar con la descripción física lo que les enseñe es cómo mediante la información recogida podían crear un párrafo. Para que viesen cómo se podía desarrollar el párrafo lo que hice fue darles una ficha con tres caras vacías y al lado de cada una de ellas un párrafo con la descripción de cada una de ellas. Lo que tendrían que hacer era pintar y rellenar las caras con la información dada. Una vez que finalizaron les di otra ficha, pero esta vez sin la descripción y ellos serían los que tendrían que rellenar la cara dibujándose ellos mismos con la información física que ellos tenían y basándose y analizando la anterior ficha para poder crear su propio párrafo.

La insignias que recibirían aquí serían dos, la de “Velázquez” a los tres trabajos que más se pareciesen a su autor y la insignia “Kandisky” a los tres trabajos que menos se pareciesen a su autor. La recompensa sería, nuevamente para los alumnos situados en los



puestos 1, 2 y 3, poder reunirse en el patio con sus compañeros de la otra clase pues debido al covid estaban en el mismo patio, pero no podían pasar de una línea que los dividía.

El objetivo que pretendí lograr aquí era que consiguiesen por sus propios medios y por primera vez realizar un párrafo bien elaborado con información y que visen que por ellos mismos podían conseguir con un poco de esfuerzo algo que hace un par de días les parecería imposible.

Sesión 7

En esta lección realizamos un repaso sobre adjetivos descriptivos de carácter y personalidad. Para incorporar el juego lo que hicimos fue que cada vez que un alumno dijese un adjetivo, el resto de la clase tenía que representarlo. Con una lista de 10 adjetivos esos serían los que tendrían que usar para rellenar el siguiente apartado de su fact file, personalidad. También les dejé proyectados adjetivos extras por si algún alumno no se sentía identificado con los adjetivos en la lista.

Finalmente les mandé escoger solo tres adjetivos de esa lista y con ellos tenían que crear un nuevo párrafo de mínimo 2 o 3 líneas en el que usasen los tres adjetivos seleccionados, pero con cada uno de ellos tendrían que hacer una frase en la que se identificasen con el adjetivo escogido, Para hacérselo más sencillo y que tuviesen un modelo les puse un ejemplo en la pizarra.

Para terminar, realizamos una actividad usando plickers con la descripción física de 5 alumnos. Lo que tenían que hacer era adivinar entre toda la clase con el código que tenía cada alumno a quien me estaba refiriendo.

Dos insignias fueron otorgadas ese día, la de “To be or not to be” a las tres mejores representaciones votadas por los alumnos y nuevamente la de “Detective” a los tres alumnos que mayor puntuación hubiesen sacado en plickers. La recompensa para los alumnos que hubiesen ganado las insignias de este día fue la de poder salir en la sección de pasatiempos de la revista escolar disfrazados de seis personajes famosos de obras de teatro.



Sesión 8:

Para finalizar con el fact file fuimos al último apartado, información extra. Aquí tendrían que escribir sobre los siguientes aspectos:

- Ropa que me gusta llevar: cuando estoy con los amigos, cuando hago deporte...
- Complementos
- Mi hobby favorito es..... porque....
- Mi actividad favorita es porque....
- Mi música o artista favorito es porque....
- Lo que quiero ser en el futuro es.....

Tendrían que rellenar con información simple las frases dadas.

El objetivo de esta lección era repasar las lecciones anteriores sobre ropa y complementos pues iban a tener un examen sobre esa unidad y segunda era seguir haciéndoles escribir para que no perdiesen esa rutina que habían conseguido y esa motivación por realizar las cosas al ver que llegaban a la meta en cada una de las lecciones.

Como se acercaba la última lección y tenían que tener el cuaderno de actividades actualizado con todo lo que habíamos realizado hasta la fecha, las insignias de ese día fueron “I work hard” y “As laziest as koala”. La primera sería para todos aquellos que tenían su cuaderno bien hecho y con todas las actividades hasta la fecha y la segunda para aquellos que no tenían su cuaderno actualizado o que lo tenían pero con mala presentación. La primera sumaba puntos y la segunda les restaría. Los alumnos que se llevaron la insignia “As laziest as a koala” tuvieron que ser los encargados de recoger toda la clase y limpiarla y los que ganaron la otra insignia tuvieron un punto extra para la recompensa final.

Sesión 9

Esta era la última lección, lo primero que hicimos fue realizar un repaso sobre lo que era un texto descriptivo y las diferentes partes que lo componían (introducción, cuerpo y



conclusión). Una vez finalizado el repaso, diseñamos entre todos una introducción que pudiese servir para todos los textos que iban a escribir, pero el cual rellenaría cada uno con su información.

La introducción era la siguiente:

- Hola mi nombre esTe escribo para que con una descripción sobre mi intentes saber quién soy.

-

Se realizó lo mismo con la conclusión:

- Finalmente espero que esta información te haya servido para saber quién soy.

Con esto teníamos la introducción y la conclusión. En cuanto al cuerpo les dije que solamente aquellos que hubiesen trabajado diariamente en la clase y en casa podrían rellenar este espacio pues aquí era donde la magia iba a aparecer y es que sin darse cuenta en las lecciones anteriores habían escrito lo que sería el cuerpo, Solo tenían que juntar los párrafos que habían escrito y la carta estaría al completo.

Primero tendrían que poner el párrafo suyo de la ficha de las caras seguido del de personalidad y por último el de la información extra.

Todos quedaron asombrados cuando se dieron cuenta de que habían conseguido elaborar su primera carta mediante el esfuerzo, motivación y la ilusión diaria.

Hoy no se llevarían insignias puesto que era la última lección de la propuesta pero sí que repartiría recompensas.

El alumno o los alumnos con más puntos podrían meter la mano en la Ticket Box, que era una caja con diferentes recompensas que tenían en la clase. Los alumnos que

ocupasen los puestos 2 y 3 serían recompensados con pistas para su grupo en el día estrella de la semana.



Aquí terminaría la propuesta. Para los niños que tenían curriculum adaptado lo que les hice es que en lugar de tener que escribir ellos los párrafos yo les escribí la carta y ellos con la información que por sí mismos habían recogido de la descripción física, los adjetivos de personalidad etc pudiesen rellenar los huecos.

6.5. Evaluación

La evaluación la realice de manera individual en base a una rubrica (ANEXO 5) que valoraba todos y cada una de las actividades que habían realizado, así como los diferentes aspectos que componían cada una de ellas (faltas de ortografía, limpieza y orden, vocabulario, descripciones y dibujos etc.)

El resultado final a mi parecer fue bastante bueno. Me enfrentaba y los alumnos se enfrentaban a un gran reto, escribir y elaborar si primer texto en inglés. Mediante unas reglas básicas, instrucciones precisas y lecciones en las que siempre estuvieron repasando lo que habían dado con anterioridad consiguieron su objetivo.

Finalmente, jugo un factor clave la gamificación usada en las diferentes lecciones, se les veía que escribían con ganas pues tenían en mente que todo lo que estaban haciendo tenía su porqué y que como tal les iba a servir para algo. Además, gracias a lo motivados que estaban pudieron realizar todas las actividades individuales y grupales sin esfuerzo y con gran desempeño.

7. CONCLUSIONES

Aquí es donde reflexionaré sobre el TFG, los objetivos marcados en un principio y los resultados obtenidos en la propuesta para que así pueda valorar como es de importante la



metodología de la gamificación en Educación Primaria sobre todo enfocada en la enseñanza de la primera lengua extranjera inglés.

Empezando por los objetivos establecidos en el marco teórico veo claramente que se cumplen pues gracias a la investigación realizada he podido aprender lo que la gamificación significa y lo necesario para aplicarla adecuadamente.

Informándome sobre la gamificación he llegado al actual curriculum de Educación Primaria donde ven muy oportuno, aconsejan y sobre todo permite la puesta en marcha de una metodología como es la gamificación.

Uno de los puntos fuertes a investigar y sacar conclusiones ha sido la relación que tenía la motivación con la gamificación y lo importante que resulta en el proceso de enseñanza aprendizaje consiguiendo que los alumnos tengan un papel activo en su propio aprendizaje. No hay más que mirar a las encuestas y los datos hablan por sí solos, la inmensa mayoría de ellos encuestados creen que es muy importante mantener la motivación en los alumnos y usar el juego como elemento motivador, Para ello los maestros usan diferentes técnicas y metodologías en sus aulas que le permiten tener un alumno motivado y con muchas ganas de aumentar sus enseñanzas. Como hemos podido ver en estos datos, también se nos habla del uso de las TIC en el aula y como un gran porcentaje las usan prácticamente a diario y están formados en ellas. La gamificación al menos en Palencia por parte de los encuestados es algo que no es nuevo para ellos llegando a usarla sin ningún temor y estando formado en conocimientos respecto a ella.

Gracias a la investigación sobre la gamificación he podido aprender y comprender todo lo que conlleva la gamificación, desde lo que consiste hasta lo que genera en los alumnos, es decir, una diversión y un mundo nuevo lleno de desafíos, recompensas y objetivos por cumplir. Y no solo eso si no el gran valor que tiene en el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés puesto que fomenta el interés en los niños y hace

que poco a poco vayan progresando en su aprendizaje dispuestos a conseguir esos puntos que tanto ansían.

Otra parte de la interesante ha sido conocer los recursos que se pueden utilizar para llevar la gamificación al aula como ClassDojo o el Classcraft.



Por otro lado, en cuanto a la práctica gracias a la gamificación los alumnos pudieron llevar a cabo sus metas estando siempre motivados y dispuestos a afrontar lo que se les viniese todo gracias a aplicaciones como las mencionadas y a juegos tradicionales con un correcto diseño de aplicación. Gracias a los alumnos y a dichas herramientas tecnológicas el trabajo que me llevo poner en práctica mi propuesta me resulto bastante sencillo y enriquecedor de forma personal.

Los resultados de la práctica han sido satisfactorios, hubo una gran implicación por parte del alumnado y de la profesora logrando un alto interés en cada una de las actividades haciendo que los niños lograsen aprender los contenidos. Las rubricas recogidas en cada una de las lecciones son las que de manera objetiva aclaran la diferencia entre el antes y el después, entre una clase no gamificada y una gamificada siendo esta por opinión mayoritaria de los alumnos calificada de excelente.

Todo lo visto con la gamificación parecen ventajas, pero se ha de tener en cuenta que la gamificación no deja de ser una metodología y que por sí sola no puede abarcar todo el aprendizaje, se ha de mezclar con otras técnicas y metodologías que enriquezcan el aprendizaje de los alumnos y el desarrollo de sus habilidades.

Una de las desventajas es el carácter competitivo que la gamificación podría tener en los niños llegando a generar conflictos y disputas en el aula. Por eso nunca es bueno excederse y ha de ser el maestro el que sepa cuando ha de gestionar los juegos y cuando ha de darlos por terminados.

En conclusión, la gamificación tiene muchas ventajas sobre todo junto a las TIC que hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje sea muy fructífero y se puede ver claramente en la asignatura de lengua inglesa por lo que es una metodología que



deberíamos de tener siempre en cuenta, sobre la cual nos deberíamos de formar e informar y a la que deberíamos de recurrir si queremos unos alumnos motivados

8. BIBLIOGRAFÍA



18 expertos en educación defienden el uso de la gamificación en el aula. (s/f).

Toyoutome.es. Recuperado el 23 de febrero de 2022, de <https://toyoutome.es/blog/18-expertos-en-educacion-defienden-el-uso-de-la-gamificacion-en-el-aula/39964>

Ana Isabel Echevarria Vergara, J. A. T. (2005). *La orientación escolar en centros educativos*. Ministerio de Educación y Ciencia.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iPd3G7gA_cC&oi=fnd&pg=PA209&dq=la+motivacion+en+el+aprendizaje&ots=-kAEj4so2S&sig=jC7GoNmS2jZpqFQeC4QGU5_ZclE#v=onepage&q=la%20motivacion%20en%20el%20aprendizaje&f=false

Aprendizaje: la clave está en el interés. (2020, marzo 1). EDUforics.

<https://www.eduforics.com/es/aprendizaje-la-clave-esta-en-el-interes/>

Cánovas, M. (2020). *¿Por qué les cuesta tanto a los españoles aprender inglés?* The Conversation. <https://theconversation.com/por-que-les-cuesta-tanto-a-los-espanoles-aprender-ingles-133321>

Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-0%20741.pdf?sequence=1>

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.: <https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/sistemaeducativo/educacion-primaria>

Díez Mediavilla, Antonio; Brotons Rico, Vicent; Escandell Maestre, Dari; Rovira Collado, José (ed.). (2016) *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos*. Alacant: Publicacions de la Universitat d'Alacant, 2016. ISBN 978-84-16724-30-7, pp. 873-878. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/64927>



El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar. (s/f).

HealthyChildren.org. Recuperado el 23 de febrero de 2022, de

<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/toddler/fitness/Paginas/Children-at-Play.aspx>

Espí, M. J. y Azurmendi, M. J. (1996). Motivación, actitudes y aprendizaje del español como lengua extranjera. RESLA, 11 (1996).

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/106214.pdf>

Exea. (2015, octubre 30). Homo Ludens, dos visiones de los juegos cooperativos.

Ekilikua.com; Ekilikua Creaciones. <https://www.ekilikua.com/blog/homo-ludens,-dos-visiones-fascinantes-del-juego>

Gamificación en la educación/historiadela gamificación. (s/f). Wikibooks.org.

Recuperado el 23 de febrero de 2022, de

https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadela_gamificacion

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

https://books.google.es/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico (S/f). Ucm.es. Recuperado el

23 de febrero de 2022, de [https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf)

[innova/187/art2664.pdf](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf)

LA MOTIVACIÓN COMO ELEMENTO ESENCIAL DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN UN AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. (s/f).

Todostuslibros.com. Recuperado el 23 de febrero de 2022, de

https://www.todostuslibros.com/libros/la-motivacion-como-elemento-esencial-del-proceso-ensenanza-aprendizaje-en-un-aula-de-educacion-primaria_978-84-946364-3-1



Luna Castro, M. de L. Á., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2018). El juego en la educación primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. *Conrado*, 14, 33–38.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500033

Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *C&E, cultura y educación*, 8(1), 115–128. <https://doi.org/10.1174/113564096321273683>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).

<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., COMMITTEE ON PSYCHOSOCIAL ASPECTS OF CHILD AND FAMILY HEALTH, & COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>




9. ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El siguiente formulario trata aspectos como la motivación, las nuevas tecnologías y la gamificación. Los datos serán recopilados para la realización de un TFG para el Grado de Magisterio. Todas las preguntas son obligatorias excepto aquella que sea de desarrollar o de dar ejemplo, aun así, sería de agradecer al menos poner un par de ejemplos en dicha pregunta. Muchas gracias por su participación.

 adrian.educa@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)  Borrador restaurado

*Obligatorio

Edad *

- 25-30
- 31-35
- 36-40
- 41-45
- 46-50
- 51-55
- 56-60
- 61-65
- +65



Asignatura de la cual eres profesor *

- Ciencias Sociales
- Ciencias naturales
- Matemáticas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Educación Física
- Educación Plástica
- Religión
- Música

¿En que curso impartes clases? *

- 1º EPO
- 2º EPO
- 3º EPO
- 4º EPO
- 5º EPO
- 6º EPO



¿Cómo de importante es para ti mantener la motivación en tus alumnos, valora del 0 al 10? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nada Mucho

¿Cuáles son las metodologías o actividades que realizas en clase para mantener la motivación en tus alumnos? Cita alguna de ellas

Texto de respuesta larga
.....

¿Cómo de alto consideras que es tu conocimiento sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la educación? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo Alto

¿Utilizas las nuevas tecnologías en el aula? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nunca A diario



¿Sabes qué es gamificar en el aula? *

Ni idea

Mas o menos, me suena

Si

¿Usas la gamificación en tus clases?

Si

No

¿Te has formado como docente en la gamificación en el aula tanto con tecnologías como sin ellas? *

Si

No

Como elemento motivador, que importancia crees que tiene el juego en el aula *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ninguna Toda

¿Cuánto tiempo dedicas al aprendizaje mediante juegos en cada una de tus Unidades Didácticas o temas? *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ninguna sesión Todas y cada una de ellas















ANEXO 2: Medidor de ruido



ANEXO 3: Rúbrica de los alumnos

NAME: _____

At today's class...

I have learned...:			
	A LOT	SOMETHING	NOTHING
I have worked...:			
	A LOT	A LITTLE BIT	NOTHING
I have had fun...:			
	A LOT	A LITTLE BIT	NOTHING
I liked the class...:			
	A LOT	A LITTLE BIT	NOTHING



ANEXO 4: My unit. A descriptive essay. Adrián Manzano Autillo

<https://view.genial.ly/6091cad25001420d1914cd36/presentation-descriptive-essay>





ANEXO 5: Rúbrica de evaluación. Adrián Manzano Autillo

VOCABULARY		POINTS		
	VOCABULARIO 5 PUNTOS			
	APARTADOS DEL VOCABULARIO (BASIC VOCABULARY, WINTER CLOTHES...) 4 PUNTOS			
	LIMPIEZA Y ORDEN 1 PUNTO			
	FINAL MARK			
FACT FILE 1, 2 AND 3				
	PREGUNTAS 1 PUNTO			
	FALTAS DE ORTOGRAFÍA 1 PUNTO			
	INFORMACIÓN 7 PUNTOS			
	LIMPIEZA Y ORDEN 1 PUNTO			
	FINAL MARK			
FACES				
	DUBUJOS COMPLETOS 6 PUNTOS			
	DESCRIPCIÓN REALIZADA 4 PUNTOS			
	FINAL MARK			
CONNECTORS				
	CADA CONECTOR 0,6 PUNTOS			
	FINAL MARK			
ESSAY				
	PÁRRAFOS BIEN DEFINIDOS 1 PUNTO			
	FALTAS DE ORTOGRAFÍA 2 PUNTOS			
	SENTIDO DE LA CARTA Y DE LAS FRASES 1 PUNTO			
	INFORMACIÓN: 1. DESCRIPCIÓN FÍSICA 2. ROPA 3. PERSONALIDAD 4. HOBBIES/ACTIVIDADES 5. PROFESIÓN 1 PUNTO CADA UNA			
	LIMPIEZA Y ORDEN 1 PUNTO			
	FINAL MARK			
PORTFOLIO	FINAL MARK			