

# Trabajo Fin De Grado

Grado de Traducción e Interpretación

Universidad de Valladolid

Campus de Soria

# La implementación de la Gamificación como elemento motivador en el aula de FLE (francés, lengua extranjera)

**Autor:** Mateo Orús Bescós

**Tutora del TFG:** María Jesús de la  
Iglesia



---

**Universidad de Valladolid**



## Tabla de contenido

<b>1.ÍNDICE</b> .....	<b>1</b>
<b>2. RESUMEN</b> .....	<b>2</b>
<b>3. ABSTRACT</b> .....	<b>4</b>
<b>3. RÉSUMÉ</b> .....	<b>5</b>
<b>4. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>5. JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>6. METODOLOGÍA</b> .....	<b>8</b>
<b>7. DESARROLLO Y MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>9</b>
7.1. GAMIFICACIÓN, CONCEPTO Y PRINCIPIOS.....	9
7.2 LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA .....	14
<b>8. DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b> .....	<b>16</b>
8.1. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD .....	16
8.2 DISPOSICIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	17
8.2.1- TABLERO .....	17
8.2.2 JUGADORES .....	18
8.2.3 REGLAS .....	18
8.2.4 EJERCICIOS DISPUESTOS EN LA ACTIVIDAD .....	20
8.3- IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD .....	21
8.3.1- Implementación de la actividad en el aula .....	21
<b>9- RESULTADOS</b> .....	<b>24</b>
<b>10.CONCLUSIONES</b> .....	<b>26</b>
<b>11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>28</b>
<b>12. ANEXOS</b> .....	<b>30</b>

## 2. RESUMEN

La adquisición de habilidades lingüísticas es un desafío constante para los estudiantes de idiomas. El proceso de aprender un nuevo idioma requiere tiempo, dedicación y motivación. Sin embargo, a menudo los estudiantes se enfrentan a dificultades para mantener su interés y compromiso a largo plazo.

En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora en la enseñanza de idiomas. Esta técnica combina elementos y mecánicas propias de los juegos con los procesos de aprendizaje, con el objetivo de aumentar la participación, la motivación y la retención de temario por parte de los estudiantes.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en la aplicación de la gamificación a los estudios del francés como lengua extranjera (FLE). El francés es una de las principales lenguas internacionales y una de las lenguas oficiales de instituciones como la Unión Europea, la ONU y la Cruz Roja, por lo que es un idioma de importancia capital en el ámbito de la traducción y la Interpretación

El objetivo principal de este trabajo es diseñar, desarrollar y analizar una actividad gamificadora que facilite y mejore el proceso de aprendizaje del francés para los estudiantes de Traducción e Interpretación a través de la implementación de elementos lúdicos (desafíos, recompensas etc.), motivando a los alumnos a aprender de una forma diferente, mientras refuerzan sus conocimientos

Para lograr lo anterior, se examinará la literatura existente sobre gamificación y su correspondiente aplicación tanto en la enseñanza de idiomas como en el aula, además, se analizarán artículos que permitan identificar las mejores prácticas a implementar a este campo.

Por otro lado, se narrará el diseño y desarrollo de la actividad gamificadora, empezando por la planificación inicial hasta su implementación, así como la evaluación de su efectividad. Se utilizarán métodos de investigación como encuestas, con la finalidad de recopilar datos sobre la experiencia de los estudiantes y evaluar el impacto de la gamificación en su aprendizaje del francés.

En resumen, este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo explorar y aplicar la gamificación en los estudios del francés, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y motivar a los estudiantes de Traducción e Interpretación. A través del diseño y desarrollo de una actividad gamificadora, se espera proporcionar un entorno que anime al alumno a participar activamente y a progresar de forma adecuada en FLE

**Palabras clave:** Gamificación, motivación, juego, estímulo, estrategias, recurso.

### 3. ABSTRACT

Acquiring language skills is a constant challenge for language learners. The process of learning a new language requires time, dedication, and motivation. However, learners often face difficulties in sustaining their interest and commitment over the long term.

This Final Degree Project (TFG) focuses on the application of gamification to the study of French. French, as one of the main international languages and one of the official languages of institutions such as the European Union, the UN and the Red Cross, is a relevant language in the field of translation and interpreting.

The main objective of this work is to design, develop and analyze a gamified platform that facilitates and improves the French language learning process for Translation and Interpreting students through the implementation of playful elements, such as challenges, rewards and competitions, trying to encourage the active participation and motivation of students, while reinforcing and consolidating their language skills.

The results of this work are expected to contribute to the field of language teaching and provide new perspectives on how to use gamification as an effective tool to enhance the French language learning process. Furthermore, it is expected that the developed gamified platform can be used as an additional resource by Translation and Interpreting students and teachers, providing a motivating and enriching learning experience.

**Keywords:** Gamification, strategy, game, learning, resource,

### 3. RÉSUMÉ

L'acquisition de compétences linguistiques est un défi permanent pour les apprenants de langues. Le parcours d'apprentissage d'une nouvelle langue nécessite du temps, de l'engagement et de la motivation. Cependant, les apprenants ont souvent des difficultés à maintenir leur intérêt et leur engagement sur le long terme.

Dans ce contexte, la ludification est apparue comme une stratégie innovante dans l'enseignement des langues. Cette technique combine des éléments et des mécanismes de jeux avec des processus d'apprentissage, dans le but d'accroître l'engagement, la motivation et la rétention de l'apprenant.

Ce projet de diplôme final (TFG) se concentre sur l'application de la gamification à l'étude du français Langue étrangère.

L'objectif principal de ce travail est de concevoir, de développer et d'analyser une plateforme ludique qui facilite et améliore le processus d'apprentissage comme une ressource supplémentaire pour les étudiants et les enseignants en traduction et en interprétation, en leur offrant une expérience d'apprentissage motivante et enrichissante.

**Principaux mots-clés :** Gamification, stratégie, jeu, enseignement, ressources,

## 4. INTRODUCCIÓN

Un estudio realizado en 2018 por la Fundación Areces y la Fundación Europea de Sociedad y Educación ha señalado que más del 80% de los alumnos universitarios no están contentos con sus respectivas universidades ni con la forma de impartir clase de las mismas.

Es aquí donde entra el concepto de la gamificación, un concepto que se empezó a acuñar rápidamente con la aparición y consolidación de los videojuegos en los años 80. Año en el que mucha de la actividad del ámbito empresarial se dio cuenta de que se podía fidelizar a clientes a través de pequeños juegos, cupones, puntos etc.

El profesor Johan Huizinga, define el juego como:

*«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» (Homo ludens, 1968:26).*

La gamificación se fue extrapolando a otros ámbitos, entre ellos, al educativo gracias a la teoría de Instrucciones Motivacionales Intrínsecas elaborada por el profesor Malone en 1980. La teoría sugiere las tres categorías que hacen que el aprendizaje sea divertido: La primera consta de desafíos (a través de metas o un resultado indeterminado). La segunda es la fantasía (a través de la absorción interna o externa de la misma). Mientras que la tercera y última trata de la curiosidad (curiosidad sensible a través de gráficos y audio, y curiosidad cognitiva). Dado que la teoría se contextualiza en un entorno de aprendizaje en el aula, la segunda categoría, fantasía, se convirtió en un programa de juegos con profesores y estudiantes asumiendo los roles de moderador y concursante.

A partir de los años noventa, se han producido teorías, definiciones y conceptos relacionados con la gamificación en el aula, siempre dependiendo del enfoque que se tome de la misma

## 5. JUSTIFICACIÓN

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, formando parte de las metodologías activas, transformando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y mejorando su rendimiento académico. Con el creciente interés en aprender lenguas extranjeras, especialmente el francés, es fundamental explorar cómo la gamificación puede ser aplicada de manera efectiva en el estudio de este idioma y los beneficios que puede aportar.

En primer lugar, usar la gamificación para aprender francés es una buena opción. Al contar con mecanismos del juego y elementos como desafíos, recompensas y competencias, es divertido y motivador para los estudiantes y despierta su interés en el idioma. Esto fomenta un compromiso más profundo y duradero al superar la apatía y la falta de motivación que se puede presentar durante el estudio de una lengua extranjera.

Además, la gamificación facilita un entorno de aprendizaje práctico. A través de actividades y ejercicios diseñados en forma de juegos, los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos de francés en situaciones reales y significativas. Esto les brinda la oportunidad de practicar habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva, la expresión escrita y la interacción oral de una manera más auténtica.

Otro aspecto a tener en cuenta es la capacidad de la gamificación para promover la cooperación y la competencia activa entre los estudiantes. Al implementar elementos de juego social, como el trabajo en equipo y la comparación de resultados, se fomenta la interacción entre pares y se crea un entorno de aprendizaje colaborativo. Esto no solo mejora la motivación y el compromiso, sino que también fortalece las habilidades de comunicación en francés (en este caso) al brindar oportunidades para practicarlo en un entorno de interacción social (Yu Kai-Chou,2016)

## 6. METODOLOGÍA

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) sobre la gamificación aplicada a FLE se realizará a través de las siguientes etapas: Una primera de documentación gracias a la consulta de artículos, revistas, libros etc. Relacionados con la gamificación y su aplicación en el aula con el fin de aprender una segunda lengua. Una segunda etapa de creación de la actividad gamificadora y su implementación en la clase y una posterior evaluación en la que los alumnos dispondrán de encuestas para valorarlo. Por último, una experiencia personal, que detallará los diferentes problemas, obstáculos, aciertos etc. Que han surgido a la hora de poner en práctica esta actividad

**Consulta de literatura:** Se realizará una exhaustiva revisión de la literatura existente sobre gamificación, enseñanza de idiomas y, por ende, de FLE. Se revisarán artículos, libros, casos de éxito y demás literatura relacionada con la aplicación de la gamificación en la enseñanza FLE Esta revisión servirá como base teórica para el desarrollo del trabajo.

**Diseño e implementación de la actividad:** Se diseñará y desarrollará una actividad gamificadora que incluya los métodos, análisis y competencias necesarios para el éxito de esta. Se definirán los objetivos de la misma, las mecánicas de gamificación y las funcionalidades principales de la misma.

**Análisis de datos:** Tras la implementación de la actividad, los alumnos tendrán la posibilidad de realizar una encuesta con el fin de que la evalúen.

**Discusión y conclusiones:** Tras la revisión de las opiniones del alumnado, se realizará una conclusión basada en mi experiencia personal donde se señalan los problemas, impedimentos, obstáculos y dificultades que se han ido planteado a lo largo de la implementación de la actividad en el aula.

En resumen, la metodología de investigación para este TFG incluirá una revisión bibliográfica, contaré los pasos que he seguido a la hora de hacer el diseño de la actividad, las reglas del mismo, una evaluación por parte del alumnado, un análisis de los datos recopilados y una conclusión.

## 7. DESARROLLO Y MARCO TEÓRICO

### 7.1. GAMIFICACIÓN, CONCEPTO Y PRINCIPIOS

El principio de gamificación consiste en aplicar claves y mecánicas de videojuegos centradas en la experiencia del usuario, en áreas alejadas de ella, apoyándose en la predisposición humana al juego que «permite involucrar a los empleados en el proceso mediante interacciones sensoriales» (Marina Al Rubaee, 2016)

La gamificación fue extrapolada a otros ámbitos como el empresarial, ya que las empresas pretendían mejorar la producción y abordar de una forma más amena y divertida para el consumidor el departamento de Marketing (Gómez Parra, 2022). Destacan ejemplos como el de las oficinas españolas de American Express, la cual contrató a la empresa de gamificación española, Prisma, para mejorar la producción de sus trabajadores, haciendo que estos realizaran pequeñas misiones (objetivos del día) para gestionarse de una forma mejor en los pequeños avances y así optimizar su rendimiento.

Para Deterding, Khaled, Nacke y Dixon, la gamificación consiste en la aplicación de elementos del juego en un contexto no-lúdico. Para ellos, obtener la definición de gamificación consiste en desmenuzar el origen de la palabra para obtener el significado de ella. El término en inglés de juego, (*game*) representa «una categoría distinta y más amplia que los juegos. Coincidimos con las definiciones clásicas de los estudios sobre juegos, ya que se caracterizan por sus reglas y la competición hacia resultados u objetivos específicos y discretos mediante participantes humanos.»), sistematizando la terminología que define al juego mediante tres términos.

- ***Gamefulness***: (la calidad experiencial y conductual),
- ***gameful interaction*** (artifacts affording that quality),
- ***gameful design*** (diseño para la jugabilidad, normalmente utilizando elementos de diseño de juegos).

La segunda parte del término la definen como elemento (*element*), «Mientras que los juegos serios describen el uso de juegos completos con fines no lúdicos, las aplicaciones gamificadas utilizan elementos de juegos que no dan lugar a juegos completos» (pag.4)

Uno de los pioneros en el campo de la gamificación, Karl M. Kapp, sintetizó la gamificación como «el uso de elementos y principios de diseño de juegos en contextos que no son de juegos para motivar, involucrar y mejorar la experiencia de los jugadores».

En su libro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, Kapp explora cómo aplicar la estructura y los elementos de los juegos en entornos educativos y empresariales para fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje.

Para Kapp, la gamificación implica la integración de mecánicas de juego, como desafíos, recompensas, puntos y niveles, en actividades y procesos no relacionados con los juegos. El objetivo es aprovechar la motivación intrínseca que los juegos generan en las personas, ofreciendo una experiencia atractiva y gratificante que impulse la participación y el logro de objetivos

Werbach y Hunter describen cuatro fundamentos básicos de la gamificación, bien sea aplicada al aula o al ámbito empresarial:

**Dinámica del juego:** Los diversos elementos del diseño de un juego, incluidos sus obstáculos, restricciones, recompensas y comentarios. Al combinar estos componentes, se produce un entorno de juego motivador y estimulante para los jugadores.

Ten cuidado con los espacios entre párrafos de esta hoja

**Mecánicas del juego:** Políticas y procedimientos que controlan la manera en la que los jugadores interactúan con el juego. Esto incluye elementos como puntos, niveles, logros y tablas de clasificación, que ayudan a establecer objetivos específicos y ofrecen una sensación de progreso y logro

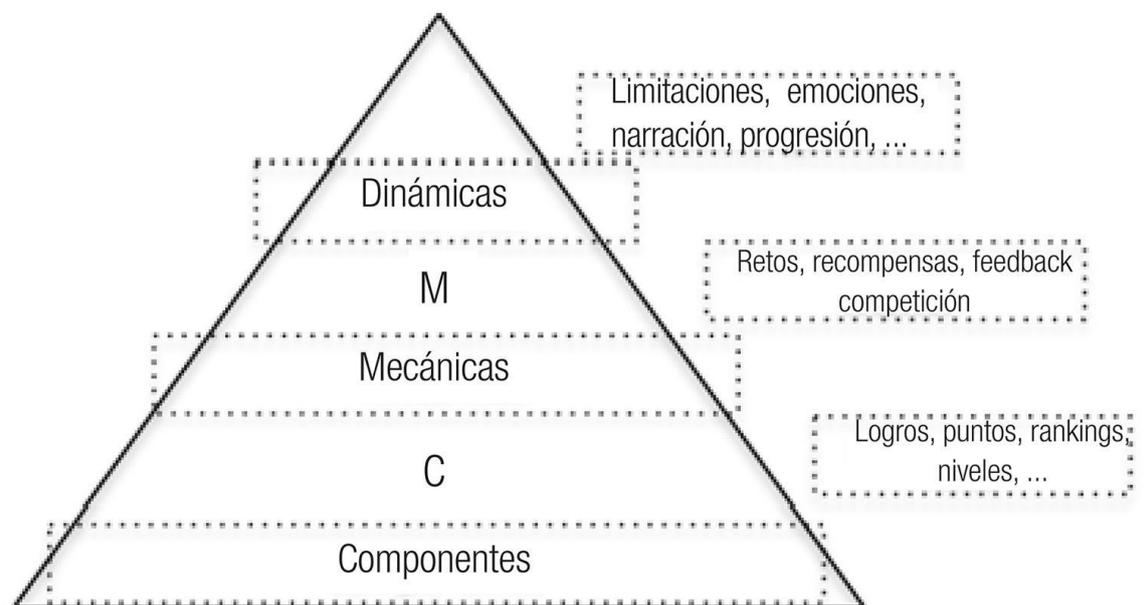
**Elementos emocionales:** La gamificación busca capitalizar los sentimientos positivos relacionados con los juegos, como el disfrute, la diversión y la satisfacción. Por parte de los participantes, estos sentimientos fomentan la motivación intrínseca y la dedicación

**Comportamiento humano:** la base de la gamificación es el conocimiento de cómo influir en el comportamiento humano utilizando elementos del juego. Esto requiere comprender las necesidades, preferencias y motivaciones de los participantes para desarrollar estrategias de gamificación que estén en línea con ellas.

Las tres primeras competencias se pueden ver plasmadas en una imagen del artículo

*Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*

(Ortiz-ColonJordányAgredal,2018)



Estas competencias se vieron ampliadas por Yu-Kai-Chou, el cual en 2016 publicó el libro *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards*, donde sintetizaba los principios previamente mencionados en su blog [www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com). Para él, el modelo de gamificación se expresaba a través de su propio modelo, llamado Octalysis, que

pretende «hacer hincapié en el diseño centrado en el ser humano» en lugar de en la «mera funcionalidad, optimizando la motivación y el compromiso humanos dentro de un sistema» ( [www.yukaichou.com](http://www.yukaichou.com)).

Para Yu-Kai el modelo *Octalysis* consta de ocho competencias:

1. **Logro (*Archivement*)**: El impulso para completar tareas, desbloquear logros y superar obstáculos.
2. **Propiedad (*Ownership*)**: El deseo de participar y tener poder a través de la personalización y la toma de decisiones en el mundo físico o digital.
3. **Empoderamiento (*Empowerment*)**: La sensación de mejora en las competencias a través del progreso y de la adquisición de capacidades
4. **Escasez (*Scarcity*)**: La atracción por recompensas limitadas en tiempo o cantidad, de tal forma que se crea una sensación de exclusividad
5. **Imprevisibilidad (*Unpredictability*)**: Atracción por las recompensas o demás elementos sorpresa que puede ofrecer el juego
6. **Conexión social (*Social influence*)**: La motivación de colaborar con otros jugadores, creando una sensación de pertenencia a un grupo.
7. **Curiosidad (*Curiosity*)**: Las ganas de aprender cosas nuevas
8. **Pérdida y miedo al fracaso (*Loss and Avoidance*)**: El jugador está motivado para no perder las recompensas o los logros que ha obtenido a través del juego

Para Yu-Kai-Chou, la gamificación consiste en «volcar todos los elementos característicos del juego en las actividades cotidianas, como el trabajo, que no nos motiva hacer», Yu -Kai reniega de las insignias, puntos y clasificaciones presentes en los videojuegos y enfatiza en los aspectos motivadores que hacen que el jugador quiera completar el juego. Para él, la gamificación no empieza con los elementos del juego, sino con las unidades centrales previamente mencionadas.

## 7.2 LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

De acuerdo con Parente:

«Los jóvenes son un sistema primario de aprendizaje muy rápidos en el aprendizaje, pero muy maleables en los contenidos, así como influenciados dentro de este proceso, por lo que el proceso de inmersión en los mecanismos, a semejanza de lo que ocurre en los videojuegos es muy binario entre el “me gusta” y el “no me gusta”» (La Gamificación en el aula”,2016:14, párr.4)

Es por eso que es necesario cuidar las mecánicas aplicadas al aula, ya que de ellas depende el éxito o fracaso de la misma (Camilo Alejandro Corchuelo-Rodríguez, 2018)

Según Corona y Ruiz en *Using Malone’s Theoretical Model on Gamification for Designing Educational Rubrics*. Los conceptos que hacen divertido el aprendizaje según Thomas W. Malone en 1980 dependen de tres categorías principales:

- **Desafíos (*Challenges*):** Que contengan varios niveles de dificultad, un objetivo a llegar dentro de esos niveles, información oculta y un elemento aleatorio que mantenga en vilo al jugador
- **Curiosidad:** El jugador debe recibir una información incompleta, inconsistente y constante que permita a este trabajar de acuerdo con su nivel óptimo y así reducir el factor sorpresa lo más posible
- **Elementos fantasiosos** en consecuencia con la habilidad del jugador

La suma de estos tres factores provoca varios elementos determinantes para la estructura del juego; el diseño instruccional, que a su vez redefine al juego en tres etapas; la etapa inicial, la etapa de transformaciones y la etapa final. Y el entorno dinámico, cuyas características principales son la promoción de una libre exploración dentro del juego, el *feedback* constante al jugador, el ritmo personalizado de los jugadores y la conexión de conceptos.

Todo esto permite y estimula la personalización de la experiencia del juego por parte del jugador. Es decir, el jugador debe adaptarse al juego, pero el juego también debe adaptarse al jugador,

motivándolo para solucionar los problemas que se le presentan a su ritmo, sin dejarle de exigir lo correspondiente en base a su nivel. De esta forma, el jugador consigue estar cómodo con el juego, lo que permite que se enfoque de forma total en el mismo y complete de forma satisfactoria lo que el juego pretende.

Para que la gamificación se aplique de forma correcta en el aula es necesario que tenga una estructura basada en la implementación de insignias, recompensas, puntos etc. Que ayuden al profesor a transformar momentos aburridos y cotidianos en una clase motivadora y amena (Oliva, 2017)

## 8. DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

### 8.1. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

El objetivo de la actividad es la correcta implementación de las cuatro competencias lingüísticas en el aula: comprensión escrita, comprensión oral, expresión oral y expresión escrita, así como la competencia sociocultural de FLE dentro del ámbito de la gamificación, con alumnos de primero de carrera del Grado en Traducción e Interpretación.

Ha sido un trabajo de recopilación exhaustiva de información y de ejercicios con el fin de que me sirvan de guion para una posterior adaptación a las necesidades del aula. De acuerdo con el CCER, el nivel de la clase es de A2, por lo que todos los ejercicios tienen que tener un nivel de dificultad similar para facilitar la fluidez de la actividad y su accesibilidad.

La actividad consiste en un «simple» juego de mesa, ya que la escritura a mano en vez de a ordenador ayuda a memorizar mejor los contenidos (Mueller, Oppenheimer, 2014), por lo que nos ayudamos de este estudio para realizar el ejercicio en grupos y de forma individual, interactuando en tiempo real, y de forma presencial, no virtual.

Por otro lado, la actividad tiene la intención de motivar al alumno a aprender de una manera diferente a como lo haría en una clase de universidad estándar, para ello nos hemos inspirado en el modelo *Octalysis*, previamente mencionado en este trabajo, con el fin de motivar al jugador a través de las ocho competencias básicas.

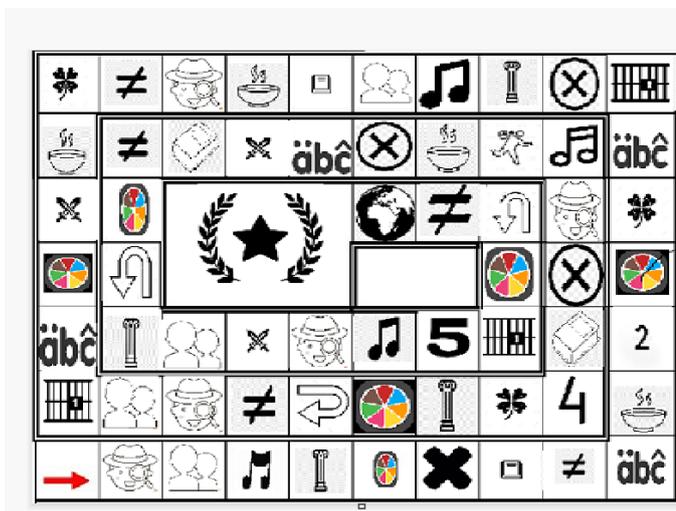
## 8.2 DISPOSICIÓN DE LA ACTIVIDAD

Bajo mi punto de vista, un juego virtual no es la mejor forma de captar la atención de los alumnos, ya que, si yo realizo esta actividad con un dispositivo móvil, los alumnos podrían estar pendientes de otros estímulos (notificaciones, redes sociales etc.) de esta forma, su atención se centrará completamente en el juego.

### 8.2.1- TABLERO

La actividad tiene como base un tablero. Para su invención, me he inspirado en el juego de la oca (tablero en espiral, un solo sentido) ya que me parecía una forma más dinámica y simple de realizar el ejercicio. El tablero consta de 12 casillas diferentes (explicadas posteriormente) con sus respectivos ejercicios, así como casillas «especiales» (explicadas posteriormente) que dan un enfoque más lúdico a la actividad.

Para iniciar la actividad también se necesitan dados, y fichas con las que se identifiquen los diferentes jugadores



Tablero del Juego (creación propia)

### 8.2.2 JUGADORES

Los jugadores se dividen en equipos de cinco o seis personas para facilitar el desarrollo del juego y la comunicación, por lo que me pareció que un grupo de alrededor de cinco jugadores era lo más idóneo. Los jugadores tienen que estar en comunicación todo el tiempo para solventar los desafíos que se vayan planteando.

La creación de los equipos es totalmente voluntaria por parte del alumnado, para favorecer así la confianza intergrupala (al decir que los grupos eran de libre elección, los estudiantes escogieron a sus amigos). Es importante remarcar que todos los miembros del grupo deben realizar la actividad correspondiente, no es posible que un solo miembro del grupo realice todas las actividades. Esta norma se impuso debido a que, el objetivo de la actividad es que todos los miembros del grupo hagan los ejercicios de forma conjunta, poniendo en práctica las competencias expuestas previamente, con el fin de que solventen los obstáculos presentados en el juego, mediante el diálogo y la cooperación intergrupala.

### 8.2.3 REGLAS

Las reglas son muy sencillas: el orden en el que los equipos juegan va a depender del azar. Es necesario sacar un 3 o más para empezar. Una vez sacado ese número, el equipo realizará los ejercicios donde haya caído su correspondiente ficha, debiendo contestar en un tiempo máximo de 3 minutos (salvo la sopa de letras y la casilla de música, cuyo tiempo vendrá determinado por el nivel del grupo).

En caso de que se realice el ejercicio de forma correcta (máximo dos fallos en caso de los ejercicios de acentuación y música y máximo un fallo en los demás ejercicios), el equipo podrá tirar una segunda vez, en caso de no acertar, acabará su turno y empezará el del equipo siguiente.

Para acabar la actividad, es necesario realizar de forma correcta un mínimo de ocho de los diez ejercicios dispuestos en el tablero. Una vez se haya completado un ejercicio, el docente entregará al equipo una insignia que corresponderá a la actividad correctamente realizada, facilitando así la organización del juego, además de que será muy útil para las casillas especiales descritas posteriormente. Cuando un equipo consiga el número mínimo de ocho ejercicios correctos, podrá realizar el ejercicio final que consiste en un ejercicio de preposiciones.

Si algún equipo no consigue el número mínimo de ejercicios correctos y llega al final del tablero, volverá al principio para hacer los ejercicios que les faltan para completar el número mínimo de ejercicios correctos. En caso de que dos equipos lleguen al ejercicio final a la vez, tendrá prioridad el equipo que tenga más ejercicios hechos correctamente. Si los dos equipos tienen la misma cantidad de aciertos, la prioridad se decidirá mediante un ejercicio a elección del docente, siendo ganador el equipo que haga el ejercicio de forma correcta.

Como ya se ha señalado antes, la actividad tiene un nivel de un A2 de acuerdo con el CCER, sin embargo, la dificultad de sus ejercicios se puede adecuar al nivel deseado en cada clase, ya que el tablero es una mera plantilla en la que realizar los ejercicios correspondientes, pudiéndose adaptar a las competencias deseadas por el docente para sus alumnos.

## 8.2.4 EJERCICIOS DISPUESTOS EN LA ACTIVIDAD

Los ejercicios puestos en práctica son los siguientes:

1. **El Detective:** Los jugadores deberán averiguar cuál es la palabra «intrusa» en una familia de palabras (comprensión lectora).
2. **¿Quién es quién?:** Se le entregará a un miembro del grupo una tarjeta con el nombre de un personaje famoso francés (deportista, político, figura histórica, cantante, etc.). El alumno deberá descubrirlo oralmente para que sus compañeros al personaje para que estos lo adivinen (comprensión oral y auditiva. Expresión oral).
3. **El Musical:** El docente pondrá una canción en alto y entregará al grupo una plantilla con la letra de la misma con varios huecos. El grupo deberá completar los huecos mientras ésta suena (comprensión auditiva. Expresión escrita).
4. **Cultura general:** El docente expondrá preguntas de cultura general francesa al grupo, teniendo éstos que responder de forma correcta (comprensión sociocultural. Comprensión oral).
5. **Trivial:** El docente expondrá preguntas de cultura general al grupo, teniendo éstos que responder de forma correcta. (comprensión sociocultural. Comprensión oral).
6. **¡Error!:** El docente entregará una plantilla al equipo con un grupo de cinco palabras, algunas escritas correctamente y otras de forma errónea. Los alumnos deberán averiguar cuáles son las palabras mal escritas y corregirlas. (comprensión escrita y lectora. Expresión escrita.)
7. **Diccionario:** El docente expondrá tres definiciones de varias palabras extraídas del diccionario. Los alumnos tendrán que adivinar el término (comprensión auditiva. Expresión oral)
8. **Sinónimos y antónimos:** El grupo tendrá que adivinar los sinónimos y/o antónimos de cinco términos a través de una plantilla entregada por el docente (comprensión lectora. Expresión escrita)

9. **El Acento:** El docente proveerá una plantilla al grupo con cinco palabras acentuadas correctamente y otras no. El grupo deberá averiguar cuáles están acentuadas y cuáles no y en caso de no estarlo, acentuarla correctamente (comprensión escrita y lectora)
10. **Sopa de letras** (comprensión lectora)
11. **Ejercicio final:** El docente entregará una plantilla a los alumnos con tres frases en las que los grupos tendrán que rellenar los huecos con las preposiciones de forma correcta (comprensión escrita)

### 8.3- IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

#### 8.3.1- Implementación de la actividad en el aula

La actividad se puso en práctica en una clase de primero de carrera del Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid, en el Campus de Soria. Para realizarla de forma correcta, se dividió la clase en cuatro grupos de cuatro personas, favoreciendo la participación de todos.

Se llevó a la clase el tablero original, plastificado, junto con cinco tableros más sin plastificar para entregárselos a los grupos a la hora de la explicación y que pudieran observar de primera mano cómo es el tablero mientras se explicaba el juego.

Además, se facilitó todo el material necesario para una correcta implementación (insignias, dados, fichas etc.). Los ejercicios se realizaban en papel, además, se disponía de un cronómetro y pizarra digital para un mayor control de los mismos.

Tras una explicación inicial donde se detallaron todos los objetivos y reglas de la actividad, cada grupo jugó durante un periodo de tiempo aproximado de 10-15 minutos individualmente para entender la dinámica del juego de forma progresiva. Una vez transcurridos los 15 minutos, todos los grupos se unieron para comenzar.

Los alumnos entendieron la dinámica bastante rápido y poco a poco surgió la competitividad entre todos los equipos.

Una vez acabada la actividad, que duró alrededor de una hora, se preguntó a los alumnos si les había gustado, si lo consideraban una forma divertida de aprender, y si estarían más motivados a acudir a las clases si se realizasen estas dinámicas de vez en cuando, a lo que respondieron afirmativamente.

A continuación, referiremos algunos de los problemas surgidos durante la implementación, así como otros aspectos positivos de la misma.

### **Aspectos a mejorar**

Para favorecer la dinámica de la actividad, lo idóneo hubiese sido que, cuando un alumno cayese en cualquier casilla, hubiese ya tarjetas personalizadas con la actividad a realizar, evitando así que el docente proporcione el ejercicio correspondiente en papel.

Otro aspecto de mejora será la duración de los ejercicios, en un principio el tiempo estimado era alrededor de 5 minutos en base al conocimiento del alumnado, sin embargo, para la gran mayoría de ejercicios era demasiado largo, por lo que a lo largo de la actividad fuimos observando la velocidad con la que los grupos realizaban cada ejercicio y a partir de ahí modificamos los tiempos.

La cantidad de ejercicios a realizar fue otro problema, ya que tampoco queríamos que el juego fuese pesado o monótono, en ejercicios como *el error* o *el diccionario* decidimos que lo más correcto era agrupar las palabras en grupos de cinco. Por otro lado, en actividades presumiblemente más largas como *el musical*, se tuvo que acortar las canciones o buscar otras con una menor duración.

### **Aspectos positivos**

- El ambiente en clase era muy bueno, se explicó la actividad en 10 minutos y los alumnos disfrutaron de la idea.
- No hubo muchas preguntas en lo relacionado con las reglas o los ejercicios, sin embargo, en dos ocasiones, se consensuaron las normas para favorecer la dinámica del juego.
- La actividad fue bastante motivadora.
- Conforme fue pasando el tiempo de juego, aumentaba la competitividad
- El *Feedback* en clase del alumnado fue positivo.
- En cuanto a la dificultad, había ejercicios de diferentes niveles para adecuarlos a la capacidad de los alumnos, en todo caso no había ninguno extremadamente complejo.
- Se pudo observar que, aplicando los aspectos a mejorar, puede ser una manera divertida y motivadora en el proceso de aprendizaje del alumnado.

## 9- RESULTADOS

Tras la implementación de la actividad en el aula, se pidió que los alumnos contestasen a una encuesta con una serie de preguntas relacionadas con la actividad que acababan de realizar (ver anexo).

Como se puede observar en los resultados de la figura número 2 (anexo, figura 2), los alumnos tenían conocimiento de un amplio abanico de plataformas gamificadoras en Internet, como *Kahoot, Escape Rooms, Genially, Quiz* etc. Esto confirma un auge de esta novedosa manera de enseñar.

Por otra parte, los alumnos creen que la enseñanza, aplicando los elementos de la gamificación es un buen método de aprendizaje (figura 3). Esto coincide con lo visto en el aula, los alumnos ponían más interés en superar los desafíos que se presentaban y buscaban siempre resolver sus dudas de forma rápida para continuar con la actividad. Además, la enseñanza a través de elementos gamificadores es más motivadora que la enseñanza convencional, sin embargo, también reconocen una mayor motivación en el aprendizaje en caso de realizarse otro método diferente del estándar (figura 4)

Me parece particularmente interesante la pregunta número cinco (anexo, figura 5), donde todas las respuestas coinciden en que, al realizar este tipo de actividades la clase mejora en un gran número de aspectos, como la interacción con otros alumnos, el trabajo colaborativo, el ambiente, etc. El hecho de que los alumnos constaten que existe un mejor ambiente en el aula corrobora que estas metodologías activas crean una atmosfera distendida, ya que, al fin y al cabo, el ambiente distendido, uno de los objetivos de la actividad gamificada. Los alumnos estarían dispuestos a realizar más actividades de este tipo (figura 6), por lo que podríamos hablar de que la implementación de la actividad en el aula ha sido un éxito.

Sin embargo, me parece curiosa la diferencia de opiniones en las respuestas en la figura correspondiente a la pregunta 8, ya que al 40% de los alumnos han respondido que no les

gustaría crear un juego para una clase de idiomas, quizás por ser algo totalmente nuevo o algo que no estén acostumbrados a hacer.

## 10.CONCLUSIONES

Después de concretar el término gamificación, su aplicación en el aula, implementar una actividad gamificadora en una clase de FLE y posteriormente analizar los resultados de la misma, creo que esta estrategia metodológica puede ser un modelo de enseñanza complementario en cualquier ámbito de enseñanza-aprendizaje; El alumno dice estar más motivado, el ambiente distendido que se crea en la clase puede facilitar el aprendizaje y la memorización de contenidos, el inmediato interés que se consigue, y por ende, los resultados que puede arrojar este tipo de actividad hacen que la gamificación sea un complemento para introducirlo en la metodología del aula.

En un modelo didáctico con enseñanzas teóricas, una metodología donde se implemente la gamificación en un entorno que no es lúdico, puede ser una estrategia divertida, amena, motivadora y cuyos resultados pueden hacer crecer el interés del alumnado

La creación de la actividad ha sido un desafío duro pero divertido, cambiar y moldear las reglas, así como los objetivos, el tablero, o la manera de jugar. Ha sido un ejemplo perfecto de cómo me gustaría que se impartiera la docencia del FLE.

Por otra parte, cabe remarcar la facilidad con la que los alumnos han aceptado esta técnica en la clase, con una buena actitud, y predisposición. Gracias a su del alumnado y el interés la actividad se realizó con éxito.

Ha sido un trabajo diferente y motivador, me ha permitido iniciarme en la difícil tarea de la docencia, su aplicación en la enseñanza de idiomas (francés en este caso) me ha llevado a descubrir que la inclusión de la gamificación puede ser una buena forma de enseñanza, ya que permite que el alumno salga del modelo tradicional y realice una actividad creativa con la que está familiarizado.

Es una técnica actual que motiva en gran medida al alumno, tal y como se ha podido observar en las encuestas realizadas. Sin embargo, al realizar este trabajo, he sido consciente del escaso número de investigaciones al respecto, así como de la falta de recursos digitales, que facilitarían

en gran medida la implementación de la gamificación en el aula. Ya que uno de los problemas para el profesorado es la falta de tiempo para concebir este tipo de actividades.

Igualmente, son escasos los estudios de investigación acerca de cómo esta metodología mejora el aprendizaje y las competencias del alumnado.

Como futura línea de investigación se plantea hacer un glosario de las distintas actividades gamificadoras que pudieran implementarse en el aula y específicamente en el aula de francés lengua extranjera.

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argilés, F. T. (2017). Yu-Kai Chou (2016). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media: Fremont. CA. *Revista Internacional de Organizaciones*, 18, 137. <https://doi.org/10.17345/rio18.137-144>
- Chou, Y. (2019). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Packt Publishing Ltd.
- Chou, Y., & Chou, Y. (2023, 16 junio). The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design. *Yu-kai Chou - Learn how to use Gamification to make a positive impact on your work and life*. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5933>, p 4-5.
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.92>, pág. 2
- Deterding, S. (2011). *From Game Design Elements Tot Gamefulness: Defining «gamification»*. Pag 3-4
- Echos, L. (2016, 8 enero). Quatre approches pour changer votre business. *Les Echos Executives*. <https://business.lesechos.fr/entrepreneurs/management/quatre-approches-pour-changer-votre-business-205751.php#xtor=rss-24//>
- Gómez Parra A. (2022). La Gamificación y el marketing. *Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales*. <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/527321/retrieve>

- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.  
Pag 45-46
- Jara, W. (2019, 6 diciembre). *Historia de la gamificación*. Gamificación un mundo para educar. <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>
- Malone, T. W. (1980). *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*.
- Martínez, D. D., & García, J. L. (2019). Using Malone's Theoretical Model on Gamification for Designing Educational Rubrics. *Informatics*, Pag 7  
<https://doi.org/10.3390/informatics6010009>
- Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The pen is mightier than the keyboard: Advantages of longhand over laptop note taking. *Psychological science*, 25(6), 1159-1168. Pag 1
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 29.  
<https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563> Pág.9
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11, 15 14.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.

## 12. ANEXOS

En gráficas de la encuesta realizada a los alumnos:

2.- ¿Qué juegos o aplicaciones conoces?  
5 respuestas

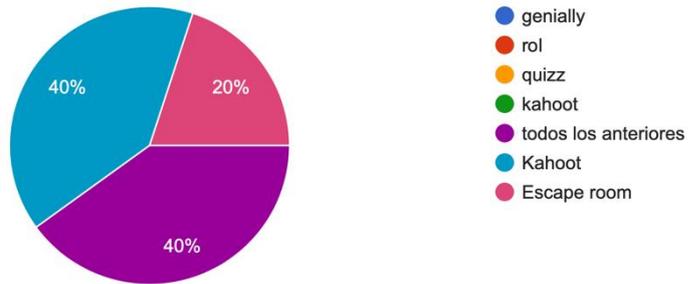


Figura 2

3.-¿Crees que es un buen método de aprendizaje de contenidos?  
5 respuestas

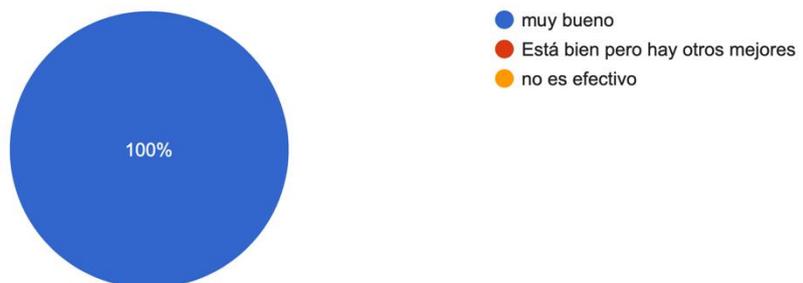


Figura 3

4.- ¿Crees que te motivaría más una clase en la que aprendas por medio de juegos?

5 respuestas

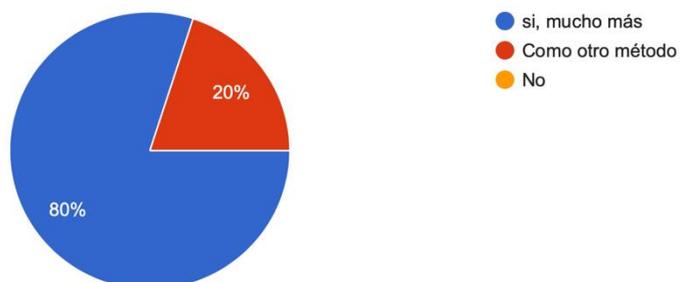


Figura 4

5.-¿En qué crees que mejora la clase con los juegos?

5 respuestas



Figura 5

8.- Te gustaría poder crear tu mismo un juego para la clase de idiomas (francés)

5 respuestas

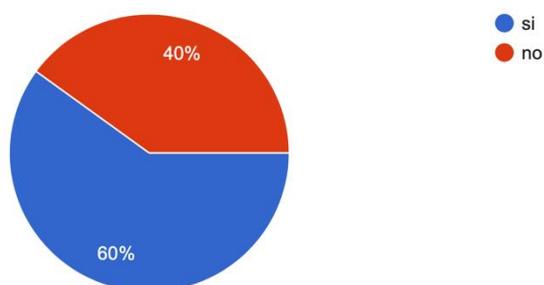


Figura 8

