



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

**GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA  
LENGUA INGLESA: EL IMPACTO DE LOS  
JUEGOS EN EL RENDIMIENTO Y LA  
MOTIVACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Presentado por Miriam Revilla Aguilera

Tutelado por: María Goretti Faya Ornia

Soria, julio de 2024

# **INDICE**

RESUMEN .....	4
ABSTRACT .....	5
<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Justificación .....</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Competencias.....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Objetivos .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Metodología .....</b>	<b>9</b>
<b>2. MOTIVACIÓN, GAMIFICACIÓN Y COMPORTAMIENTO EN EL AULA DE INGLÉS.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Motivación .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1 Definición .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.2 Estrategias didácticas para aumentar la motivación.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.3 La motivación en el aula.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.4 La motivación en el aula de lengua inglesa .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 Gamificación.....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.1 Definición .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.2 La gamificación como herramienta de enseñanza-aprendizaje.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2.3 La gamificación en el aula de lengua inglesa .....</b>	<b>18</b>
<b>2.3 Motivación y gamificación: comportamiento .....</b>	<b>18</b>
<b>2.3.1 Mejora de conductas negativas en el aula .....</b>	<b>19</b>
<b>3. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y ENCUESTA .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Objetivos .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 Metodología .....</b>	<b>22</b>
<b>3.3 Encuesta.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3.1 Diseño de la encuesta .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3.2 Presentación de resultados .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3.3 Discusión de resultados.....</b>	<b>26</b>

<b>4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE</b> .....	28
<b>4.1 Contextualización</b> .....	29
<b>4.2 Competencias</b> .....	29
<b>4.3 Objetivos</b> .....	30
<b>4.4 Contenidos</b> .....	30
<b>4.5 Metodología</b> .....	31
<b>4.6 Recursos y materiales</b> .....	31
<b>4.7 Sesiones</b> .....	32
<b>4.7.1 Sesión 1: Contact and vocabulary</b> .....	33
<b>4.7.2 Sesión 2: Space Racing</b> .....	33
<b>4.7.3 Sesión 3: Space mission</b> .....	34
<b>4.8 Temporalización</b> .....	35
<b>4.9 Evaluación</b> .....	35
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	37
<b>6. REFERENCIAS</b> .....	38
<b>7. ANEXOS</b> .....	41

# RESUMEN

Este estudio aborda la relación entre motivación y gamificación en el contexto educativo, con un enfoque particular en el aula de lengua inglesa. El objetivo es explorar cómo estas dos estrategias pueden influir en el comportamiento de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Se analizará cómo el uso de la gamificación en clase influye en el rendimiento académico de una segunda lengua y en la motivación de los alumnos. También se analizará cómo la gamificación y la motivación pueden ser dos herramientas claves en el comportamiento de los alumnos, mejorando las conductas negativas en el aula.

Mediante una propuesta didáctica se mostrará cómo la gamificación puede ser una estrategia útil y significativa para fomentar la motivación intrínseca en el aula. Esta propuesta didáctica constará de una encuesta sobre el impacto de la gamificación en el aula, realizada a estudiantes y profesores. Y una segunda parte que constará de una unidad didáctica basada en metodologías gamificadoras, donde se trabajará una segunda lengua (inglés), basado en el contenido del espacio y su vocabulario.

En la primera parte de este trabajo se investigará acerca de la motivación, comenzando con una definición precisa del concepto. Se describen diversas estrategias didácticas que los profesores pueden emplear para aumentar la motivación de los estudiantes. Además, se examina específicamente la motivación de los estudiantes. También, se examina específicamente la motivación en el aula de lengua inglesa, destacando las técnicas más efectivas para mantener el interés y el compromiso de los alumnos en este contexto particular.

La segunda parte se centra en la gamificación, proporcionando una definición clara del término. Se explora cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta de enseñanza y aprendizaje, transformando las actividades educativas en experiencias más dinámicas y atractivas. También se discute la aplicación de la gamificación en el aula de inglés, presentando ejemplos concretos de su implementación y los resultados obtenidos.

En la tercera y última parte, se analiza la interacción entre motivación y gamificación y su impacto en el comportamiento de los estudiantes. Se examina cómo la combinación de estas estrategias puede contribuir a la mejora de conductas negativas en el aula, promoviendo un ambiente más positivo y productivo para el aprendizaje.

Este TFG demuestra que la integración de la motivación y la gamificación en el proceso educativo puede ser una estrategia efectiva para mejorar tanto el comportamiento como el rendimiento de los estudiantes, especialmente en el contexto del aprendizaje del inglés.

# ABSTRACT

This study explores the relationship between motivation and gamification in the educational context, with a particular focus on the English language classroom. The aim is to explore how these two strategies can influence students' behaviour and improve their academic performance. It will analyse how the use of gamification in the classroom influences second language academic performance and learner motivation. It will also analyse how gamification and motivation can be two key tools in the behaviour of students, improving negative behaviours in the classroom.

A didactic proposal will show how gamification can be a useful and meaningful strategy to foster intrinsic motivation in the classroom. This didactic proposal will consist of a survey on the impact of gamification in the classroom, carried out with students and teachers. In addition, a second part that will consist of a didactic unit based on gamification methodologies, where a second language (English) will be worked on, based on the content of the space and its vocabulary.

In the first part of this paper, motivation will be investigated, starting with a precise definition of the concept. Various didactic strategies that teachers can employ to increase students' motivation are described. In addition, the motivation of students is specifically examined. Also, motivation in the English language classroom is specifically examined, highlighting the most effective techniques for maintaining learner interest and engagement in this particular context.

The second part focuses on gamification, providing a clear definition of the term. It explores how gamification can be used as a teaching and learning tool, transforming educational activities into more dynamic and engaging experiences. It also discusses the application of gamification in the English language classroom, presenting concrete examples of its implementation and the results obtained.

In the third and final part, the interaction between motivation and gamification and its impact on student behaviour is analysed. It examines how the combination of these strategies can contribute to the improvement of negative behaviours in the classroom, promoting a more positive and productive learning environment.

This dissertation demonstrates that the integration of motivation and gamification in the educational process can be an effective strategy for improving both student behaviour and performance, especially in the context of English language learning.

# 1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo actual, la búsqueda de estrategias efectivas para una mejora del comportamiento y un aumento de la motivación en los estudiantes, es una prioridad constante. La siguiente búsqueda y análisis se centra en la relación entre motivación y gamificación, investigando cómo estas dos estrategias pueden aplicarse en un aula de habla inglesa para favorecer el aprendizaje y promover conductas positivas. La motivación, tanto intrínseca como extrínseca, juega un papel crucial en el compromiso de los estudiantes con el proceso educativo. La gamificación, por su parte, introduce elementos de diseño de juegos en el aprendizaje, transformando las actividades académicas en experiencias más interactivas y estimulantes. Este estudio busca analizar y demostrar cómo la integración de la motivación y la gamificación no sólo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye a la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y favorable en el aula de inglés.

## 1.1 Justificación

La elección de este tema para este estudio responde a una combinación de intereses personales y profesionales. A lo largo de mi vida como estudiante, y también en las prácticas docentes, me he dado cuenta de la falta de motivación de algunos alumnos por la escasez de recursos que promuevan esto mismo. Algo que muchas veces lleva a comportamientos negativos en el alumnado. Por lo que este proyecto busca explorar soluciones innovadoras para estos problemas, enfocándose en la gamificación como una herramienta prometedora.

El aula de habla inglesa es un entorno interesante para esta investigación debido a mi pasión por la enseñanza de idiomas y mi motivación de hacer que el aprendizaje de una segunda lengua sea más atractivo y efectivo. La motivación es esencial para el éxito en el aprendizaje de idiomas, y la gamificación ofrece un enfoque novedoso para mantener a los estudiantes comprometidos y entusiastas.

La principal razón de realizar este trabajo se encuentra en la necesidad de identificar y validar estrategias educativas que mejoren tanto el rendimiento académico, cómo el ambiente de aprendizaje. Al investigar la integración de la motivación y la gamificación en el aula de inglés, aspiro a ofrecer conocimientos útiles que puedan ser adoptados por otros docentes, ayudando así a enfrentar desafíos similares y a enriquecer la experiencia educativa de sus estudiantes.

La realización de este proyecto encuentra su justificación en la normativa vigente, especialmente en las directrices establecidas en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL). Actualmente, la legislación educativa incentiva la innovación pedagógica y la integración de nuevas tecnologías y metodologías que optimicen la calidad de la educación. El uso de la gamificación como

herramienta educativa es coherente con las normativas que buscan promover un aprendizaje más activo y participativo, alineándose con las políticas que subrayan la importancia de la motivación y el compromiso del alumnado en su proceso de aprendizaje. Por tanto, este estudio no solo se sustenta en bases teóricas robustas, sino que también se adecúa al marco legal y a las políticas educativas actuales, contribuyendo así a los objetivos generales de mejorar la educación y hacerla más inclusiva y efectiva.

## **1.2 Competencias**

La investigación sobre la mejora del comportamiento y el aumento de la motivación en el aula mediante la gamificación se relaciona directamente con varias asignaturas y competencias. Este enfoque innovador no sólo enriquece la práctica docente, sino que también contribuye al desarrollo integral de los futuros profesores al dotarlos de herramientas y estrategias modernas para enfrentar los desafíos educativos actuales.

Una de las primeras asignaturas relacionadas con este trabajo es psicología, ya que proporciona una comprensión de los procesos psicológicos que influyen en el aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes, por ello esta asignatura nos ayuda a analizar como la motivación intrínseca y extrínseca puede mejorar el comportamiento y el rendimiento académico.

Por otra parte, la didáctica nos muestra cómo se usa la gamificación para mejorar el comportamiento y la motivación de los estudiantes, siendo así un componente clave de esta asignatura.

La asignatura de TIC juega un papel crucial en este trabajo, ya que la gamificación utiliza elementos de juego y tecnologías digitales, lo que se ajusta perfectamente a los contenidos de dicha asignatura.

Además, la didáctica de la lengua extranjera, específicamente el inglés, abarca métodos y técnicas específicas para la enseñanza efectiva del idioma. Por lo tanto, la aplicación de la gamificación en el aula de inglés no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también mejora su aprendizaje del idioma.

Por otro lado, las competencias básicas, son las siguientes:

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Además, hay unas competencias generales, que son las siguientes:

G3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para: a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa. b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa. c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

G4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia conlleva el desarrollo de: a. Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. b. Habilidades de comunicación oral y escrita, según el nivel B1, en una o más lenguas extranjeras, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. c. Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia. d. Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.

G5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. La concreción de esta competencia implica el desarrollo de: a. La capacidad de actualización de los conocimientos en el ámbito socioeducativo. b. La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida. c. El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje d. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

G2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio la Educación.



Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para: a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos. d. Ser capaz de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje

### **1.3 Objetivos**

Este trabajo tiene como propósito explorar y analizar la relación entre motivación y gamificación en un contexto educativo. Añadiendo un enfoque diferente en el aula de lengua inglesa. Los objetivos son los siguientes:

1. Desarrollar una comprensión clara de los conceptos de motivación y gamificación, así como sus aplicaciones en el ámbito educativo.
2. Analizar diferentes estrategias didácticas que puedan aumentar la motivación de los estudiantes, con énfasis en aquellas aplicables a la enseñanza de lengua inglesa.
3. Evaluar como la gamificación puede ser utilizada como una herramienta de enseñanza-aprendizaje, y su efecto en el comportamiento y el rendimiento académico de los estudiantes.
4. Examinar la combinación de motivación y gamificación y cómo puede influir de una manera positiva en el comportamiento de los estudiantes en el aula, mejorando el ambiente de aprendizaje y las conductas negativas.
5. Proporcionar conocimientos y recomendaciones útiles basadas en la investigación, que pueden ser útiles por otros maestros para mejorar el comportamiento de los estudiantes en el aula de inglés.

Estos objetivos reflejan mi interés en mejorar los procesos educativos y mi compromiso con la formación de los estudiantes, así como la mejora de su comportamiento y el aumento de su motivación.

### **1.4 Metodología**

En este trabajo se hará una búsqueda exhaustiva de información en base a artículos, trabajos e información de autores del tema para desarrollar una comprensión profunda y fundamentada sobre la relación entre motivación, gamificación y comportamiento en el aula, con un enfoque específico en la enseñanza del inglés. La metodología adoptada para este estudio incluye lo siguiente:

Se realizará una revisión exhaustiva de las fuentes existentes, abarcando títulos académicos, libros, estudios empíricos y trabajos previos relevantes sobre la motivación, gamificación y su aplicación en el ámbito educativo. Esta revisión permitirá establecer una base teórica sólida y contextualizar la investigación dentro del marco de estudios previos.

Se identificarán y analizarán diversas estrategias didácticas empleadas para aumentar la motivación de los estudiantes. Esto incluirá la revisión de casos de estudio y ejemplos prácticos de cómo estas estrategias se implementan específicamente en el aula de lengua inglesa.

Se explorará el concepto de gamificación y su aplicación como herramienta de enseñanza y aprendizaje. Se evaluarán estudios de caso y ejemplos de implementación de gamificación en el aula de inglés, con el objetivo de identificar buenas prácticas y resultados observados.

Se sintetizarán los conocimientos obtenidos a través de la revisión de las fuentes y el análisis de datos empíricos para desarrollar conclusiones.

La metodología adoptada en este trabajo busca asegurar un enfoque riguroso y sistemático, que permita obtener conocimientos valiosos y aplicables para la mejora de las prácticas educativas.

## **2. MOTIVACIÓN, GAMIFICACIÓN Y COMPORTAMIENTO EN EL AULA DE INGLÉS**

En el ámbito educativo, la motivación de los estudiantes es un factor esencial para el éxito académico y el desarrollo personal. En la búsqueda de métodos para mejorar esta motivación, los docentes han explorado diversas estrategias, entre las cuales destaca la gamificación. Esta técnica, que consiste en aplicar elementos propios de los juegos en contextos educativos, ha demostrado ser efectiva para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

En el aprendizaje del inglés como segunda lengua, la combinación de técnicas motivacionales y elementos de gamificación puede tener un impacto significativo en el comportamiento y rendimiento de los estudiantes. Este marco teórico analiza cómo estas estrategias pueden implementarse en el aula de inglés para crear un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo.

### **2.1 Motivación**

La motivación es un concepto fundamental en el ámbito educativo, ya que influye significativamente en el aprendizaje y el rendimiento de los alumnos. A lo largo del tiempo,

distintos autores han mostrado diferentes perspectivas acerca de lo que promueve a los individuos a aprender y cómo fomentar la motivación en el aula.

En el contexto educativo, promover la motivación intrínseca es esencial para lograr un aprendizaje significativo. Implementar estrategias adecuadas es clave para alcanzar este objetivo.

### **2.1.1 Definición**

La motivación es un concepto fundamental en psicología y educación, definido de diversas maneras por distintos autores a lo largo del tiempo. Su importancia radica en su influencia en el comportamiento y el aprendizaje.

La motivación se divide en dos tipos principales: motivación intrínseca y motivación extrínseca. La motivación intrínseca se refiere a hacer algo porque es inherentemente interesante o agradable, mientras que la motivación extrínseca se refiere a hacer algo porque conduce a un resultado deseado. Esta teoría subraya la importancia de la autonomía, la competencia y la relación en la promoción de la motivación intrínseca. (Deci y Ryan, 1985)

Otros autores nos hablan de su teoría de los dos factores, los factores motivacionales que llevan a la satisfacción y factores higiénicos, que, si no se satisfacen pueden a la insatisfacción. Los factores motivacionales están relacionados con el contenido del trabajo, como el logro, el reconocimiento y la responsabilidad, mientras que los factores higiénicos están relacionados con el contexto del trabajo, el salario y las condiciones laborales (Herzberg, 1959). También se plantea que la motivación está estrechamente vinculada a la creencia de una persona en su capacidad de realizar tareas con éxito. La autoeficacia afecta como las personas se sienten, piensan y se motivan y se comportan (Bandura 1997).

En términos generales, la motivación es lo que mueve la conducta, lo que nos permite realizar cambios tanto a nivel escolar como en la vida. Además, la motivación no es un proceso unitario, sino que abarca componentes muy diversos que ninguna de las teorías elaboradas hasta el momento ha conseguido integrar, por ello es que uno de los mayores retos de los diferentes investigadores sea tratar de aclarar que elementos se engloban dentro de este amplio proceso llamado motivación (Nuñez, 1996).

### **2.1.2 Estrategias didácticas para aumentar la motivación**

En el contexto educativo, aumentar la motivación de los alumnos es una meta constante. Esto es crucial para fomentar un aprendizaje efectivo y significativo.

Una de las estrategias más comunes para aumentar la motivación de los alumnos en el aula es poder relacionar el contenido con los diferentes intereses personales de los estudiantes. Conectar los temas del currículo con ejemplos o situaciones en las que los estudiantes se sientan identificados y las encuentren relevantes para su vida. Vincular el contenido con los intereses

personales de los estudiantes, aumenta significativamente la motivación intrínseca en el aprendizaje (Hattie, 2009).

También, fomentar el aprendizaje colaborativo es de gran ayuda en el aumento de la motivación en los alumnos. Promover actividades grupales donde los estudiantes puedan discutir, resolver problemas de su interés y hacerles protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje mutuo. La colaboración entre ellos, no sólo fortalece la comprensión del contenido, sino que también mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes (Johnson & Johnson, 2009).

El uso de las tecnologías es una herramienta que hoy en día mejora la dinámica del aula por el gran interés de los alumnos hacia ella. Incorporar herramientas tecnológicas interactivas y plataformas que permitan a los estudiantes explorar el contenido de una manera más dinámica. La integración adecuada de la tecnología en el aula, puede aumentar significativamente la motivación y participación de los estudiantes (Means, Toyama, Murphy, Bakia, & Jones, 2010).

En primer lugar, proporcionar retroalimentación inmediata, constructiva y personalizada es muy importante para una mejora de la autoestima y de la seguridad en ellos mismos. Realizar comentarios específicos y detallados sobre el progreso puede mejorar notablemente su rendimiento. La retroalimentación efectiva y personalizada es crucial para mantener la motivación intrínseca y el compromiso en el aprendizaje (Hattie & Timperley, 2007).

En segundo lugar, crear un ambiente positivo donde los estudiantes se sientan seguros para expresar su opinión y cometer errores sin temor al juicio es muy importante para que ellos puedan expresar libremente sus ideas y aumentar esa seguridad en ellos mismos. Un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo, es fundamental para el desarrollo de la motivación intrínseca en los estudiantes (Ryan & Deci, 2000).

Las estrategias para aumentar la motivación en el aula se fundamentan en la capacidad de los profesores para crear un entorno enriquecedor y estimulante. Integrar los intereses personales de los estudiantes, promover la colaboración activa, aprovechar las tecnologías educativas de manera efectiva, proporcionar retroalimentación personalizada y cultivar un ambiente de apoyo son prácticas que no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también fortalecen la autoestima y la confianza en los alumnos (Hattie & Timperley, 2007; Ryan & Deci, 2000).

### **2.1.3 La motivación en el aula**

La motivación durante el tiempo en clase dirige el comportamiento del estudiante, quien se motiva para satisfacer sus necesidades cognitivas y su actuación para cumplir los objetivos del proceso de aprendizaje. La motivación es un estímulo que moviliza el accionar y las estructuras cognitivas del estudiante en la búsqueda del conocimiento (Mendoza, 2001). Este criterio es compartido por Hartnett (2016), quien considera que en el ámbito educativo la motivación juega un rol singular;

según dicho autor, esta es primordial para alcanzar el éxito en el aprendizaje, actuando como el motor impulsor del proceso de reorganización de las estructuras cognitivas del aprendiz. Asimismo, la motivación influye en el comportamiento, la actitud, el pensamiento y el sentimiento del estudiante mientras aprende.

Según Naranjo (2009), la motivación bien encausada durante el proceso educativo es un factor decisivo para predisponer positivamente al estudiante hacia la participación activa en la actividad de aprendizaje. Esto requiere que el docente tenga capacitación no solo para planificar, organizar y diseñar la clase, sino también para motivar al alumnado; en tal sentido, el docente ha de conocer las características del estudiante y tener en cuenta las relaciones afectivas de este con el contenido. Estas habilidades pueden dirigirse hacia el manejo y el conocimiento de herramientas gamificadoras.

El docente, además de lo apuntado anteriormente, a la hora de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje debe considerar los siguientes elementos para motivar a los discentes (Jiménez et al. 2020):

La importancia de una selección cuidadosa de los saberes, habilidades y valores en el diseño curricular, orientada hacia el logro de los objetivos educativos y la formación integral del estudiante. Esta perspectiva es fundamental, ya que un currículo bien diseñado no solo debe transmitir conocimientos, sino también fomentar habilidades prácticas y valores éticos que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real. Además, el énfasis en la integración de lo cognitivo y lo afectivo en las metodologías de enseñanza resalta la necesidad de abordar el aprendizaje desde una perspectiva holística. Esta integración es crucial, dado que el aprendizaje significativo no solo depende del desarrollo intelectual, sino también del bienestar emocional y la motivación del estudiante. Al adoptar propuestas metodológicas que consideren estos aspectos, se promueve un entorno educativo más equilibrado y efectivo, que favorece tanto el rendimiento académico como el crecimiento personal del alumno. (Guamán et al., 2019).

Por ello, identificar las necesidades cognitivas e intereses de los estudiantes mediante un diagnóstico oportuno es fundamental para alinear estos aspectos con los contenidos del currículo. Conocer las necesidades, motivos, intereses e inquietudes de los discentes, así como su conocimiento previo y su nivel de independencia, permite desarrollar estrategias que fomenten su motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje. Este enfoque centrado en el estudiante no solo mejora la efectividad del aprendizaje, sino que también contribuye a su desarrollo integral y a su capacidad de autoaprendizaje. Al trazar estrategias intencionadas basadas en este diagnóstico, se pueden diseñar experiencias educativas que realmente resuenen con los estudiantes y que promuevan un aprendizaje más significativo y duradero (De Quesada et al., 2020).

Además, para poder alcanzar la motivación del alumno para vencer los objetivos propuestos en la clase es importante establecer los nexos afectivos entre este y los conocimientos, habilidades y valores; así como con sus pares y el docente; de esta forma se contribuye a la creación de un ambiente armónico y colaborativo propicio para lograr aprendizajes significativos (Pérez et al., 2021).

Sobre estos elementos, el grupo de estudiantes, la familia y el entorno social, forman parte de las influencias educativas, que bien manejadas por el docente pueden ser utilizadas como elementos de motivación por el aprendizaje; en este sentido, también la relación que se establece entre el docente y los estudiantes es determinante (Escaño y Gil de la Serna, 2006) (Curwin, 2014) (Sandoval y Aguilar, 2016).

Asimismo, son importantes los materiales y recursos didácticos a utilizar, más aún en la enseñanza del idioma inglés en edades infantiles (Lareki Larrainzar, 2012; Fonseca Mora & Martín Pulido, 2016). Donde el juego ocupa un espacio particular en la vida del niño (Gómez Ramírez, 2018; Peralta & Guamán, 2020).

#### **2.1.4 La motivación en el aula de lengua inglesa**

Hoy en día, el inglés es una de las herramientas más importantes que los alumnos usarán a lo largo de su vida. No solo les será útil como estudiantes, sino también durante su vida profesional.

Por ello, es necesario aumentar la motivación intrínseca en los alumnos y crear una necesidad por aprender inglés. Esto no sólo les ayudará a construir un futuro, sino también a desarrollar una atracción hacia esta segunda lengua.

Existen muchas ventajas para aprender un idioma distinto al materno, pero no son absolutamente necesarias; sin embargo, la motivación juega un papel importante para estudiar un segundo idioma, como el inglés. Es uno de los componentes importantes del aprendizaje, concluyente del ritmo y éxito en el logro de una segunda lengua; además, constituye el motor que impulsa el largo y a menudo tedioso proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, la motivación es esencial para el educando como receptor. Este responderá positivamente si las condiciones internas y externas se alinean con sus objetivos personales y ambientales.

Es importante señalar a Woolfolk (citado en Ospina, 2006) quien considera la motivación como la energía que dirige la conducta. Dicho de otro modo, forma parte activa del accionar del sujeto en el aprendizaje de una segunda lengua como el idioma inglés.

Sin embargo, investigadores destacan la motivación instrumental y la motivación integradora como otros tipos de motivación que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje de una

segunda lengua. Mediante la motivación instrumental el sujeto estudia un idioma distinto al materno, partiendo del conocimiento que le ayudará a alcanzar algún objetivo. Con la motivación integradora, el sujeto tiene como propósito integrarse a la comunidad de hablantes del idioma que está aprendiendo, que es distinto al materno, pero sin renunciar a él.

INTEGRATIVA	INSTRUMENTAL
Actitud positiva hacia los hablantes nativos y cultura de la lengua meta.	Interacción nula o caso nula con hablantes nativos y cultura de la lengua meta.
Relacionada con el logro y con el deseo de interactuar con los hablantes nativos y su cultura.	Relacionada con el deseo de aprender la lengua para propósitos prácticos (empleo, título profesional, aprobar un examen).
Factores más internos influyen en ella (interés, deseo).	Factores más externos influyen en ella (recompensa, obtención de un título, empleo).

Fuente: Hudson (2000).

Tabla 1. Tipos de motivación según Gardner (1985)

En resumen, tanto la motivación integradora como la instrumental son fundamentales en el aprendizaje del inglés. La motivación integradora impulsa al estudiante a integrarse en la comunidad de hablantes nativos, deseando formar parte de ella sin dejar de lado su lengua materna. Por su parte, la motivación instrumental se basa en los beneficios que el dominio del inglés puede ofrecer al estudiante.

## 2.2 Gamificación

En estas últimas décadas, la gamificación ha cobrado importancia en diferentes campos, especialmente en la educación. Esta metodología, que implica el uso de elementos de juego en contextos que normalmente no lo son, tiene como objetivo aprovechar el atractivo y la motivación que los juegos generan para mejorar la participación, la motivación y el rendimiento en distintas actividades. En el contexto educativo, la gamificación ha demostrado un gran potencial para transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más dinámica y efectiva.

En este trabajo se abordará la gamificación y su aplicación específica en la enseñanza del inglés. También se intentará proporcionar una comprensión profunda de cómo la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje del inglés, motivando a los estudiantes y facilitando un entorno de aprendizaje más interactivo y entretenido.

### 2.2.1 Definición

Durante años, nos hemos preguntado porque deberíamos limitar el juego únicamente al entretenimiento, o porque la educación debe centrarse exclusivamente en lecciones y exámenes.

Por lo que la gamificación nos ofrece una solución a esta problemática y puede aplicarse a cualquier asignatura, contexto escolar y grupo de edad.

La gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador (Deterding et al., 2011a).

Sin embargo, no es lo mismo jugar, introducir juegos en un aula, el aprendizaje basado en juegos y gamificar. El concepto de gamificación se basa en las dinámicas y la estructura implícita del juego, en los procesos que impulsan el desarrollo del juego y sus componentes; como avatares, insignias, puntos, etc. (Werbach y Hunter, 2012). Gil-Quintana y Cantillo-Valero (2018) destacan que la verdadera esencia de la gamificación en el aula no solo reside en el uso de juegos o aplicaciones, sino en la transformación de la interacción y la participación del alumnado en la construcción del conocimiento. Argumentan que, para que la gamificación sea efectiva, debe centrarse en convertir a los estudiantes en protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje, promoviendo una mayor colaboración y participación.

Además, se pretende despertar la motivación y el compromiso de estudiantes y docentes para implementar técnicas y metodologías innovadoras de gamificación en el proceso educativo, hasta alcanzar el objetivo: provocar un verdadero aprendizaje significativo en el alumnado (Ausubel et al., 1983; Basilotta y Herrada, 2013) y aumentar su participación y compromiso en la construcción colectiva del conocimiento (Muntean, 2011; Sampedro Requena et al., 2017).

Se ha demostrado que la gamificación puede tener un impacto positivo en diversas áreas del aprendizaje en educación primaria. Un estudio realizado por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) encontró que la gamificación puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual es crucial en la educación primaria donde el desarrollo de hábitos de estudio y la actitud hacia el aprendizaje se forman.

Por lo tanto, la gamificación en educación primaria basa la utilización de elementos y dinámicas de juego para crear un entorno educativo atractivo y motivador. Transformando la manera en la que los estudiantes interactúan con el contenido entre ellos, la gamificación puede fomentar una mayor participación en el aula junto con un aprendizaje más significativo.

### **2.2.2 La gamificación como herramienta de enseñanza-aprendizaje**

Las aplicaciones y páginas web en cuanto a gamificación se refiere han aumentado considerablemente desde su aparición en 2008 (Deterding et al., 2011). Por lo que existen diferentes herramientas que ayudan a crear contextos de juego y a llevar a cabo la gamificación en el aula.



Un ejemplo de gamificación en el aula es el “Escape Room”, una dinámica en la que los estudiantes resolverán una problemas o acertijos relacionados con el contenido de la clase para "escapar" de una habitación virtual o física (Nicholson, 2015). Este tipo de juego promueve el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Otra opción son las simulaciones y juegos de rol, en los que los alumnos asumen roles específicos. Deben actuar y tomar decisiones basadas en escenarios reales o ficticios (Simkins, 2013). Estos juegos de rol no solo ayudan a los estudiantes a aprender de manera práctica, sino que también fomentan habilidades sociales y de resolución de problemas.

Finalmente, los desafíos y misiones son tareas o proyectos planteados como misiones que los estudiantes deben completar, con objetivos claros y recompensas al final. Estas actividades fomentan la creatividad, la investigación y la aplicación práctica de los conocimientos, motivando a los estudiantes a superar obstáculos y alcanzar sus metas de manera lúdica y atractiva (Gee, 2003).

Además de estas actividades, hay diversas aplicaciones y plataformas que emplean la gamificación para mejorar el aprendizaje en el aula. Estas herramientas hacen que el proceso educativo sea más interactivo y atractivo para los estudiantes.

Un ejemplo es Duolingo, una aplicación de aprendizaje de idiomas que utiliza puntos, niveles y recompensas para aumentar la motivación de los estudiantes. Esta metodología incentiva a los usuarios a practicar inglés diariamente (Vesselinov & Grego, 2012).

Otra herramienta muy útil podría ser Kahoot, una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos, aumentando la competitividad y la motivación de los estudiantes (Wang & Tahir, 2020). Se utiliza principalmente para mejorar el vocabulario, la gramática y la comprensión lectora en inglés.

También Classcraft, una aplicación que transforma el aula en un juego de roles donde los estudiantes ganan puntos por completar tareas y participar activamente. Los profesores pueden crear misiones y desafíos en inglés, fomentando la colaboración y el aprendizaje a través de una narrativa de juego (González & Área, 2020).

Por último, Minecraft (Education Edition), basado en el popular juego de construcción, permite a los profesores crear lecciones y actividades en inglés dentro del juego. Los estudiantes deben seguir instrucciones en inglés, resolver problemas y colaborar para completar diferentes tareas, proporcionando una experiencia inmersiva y educativa en el idioma (Nebel, Schneider, & Rey, 2016). Estas herramientas complementan y ayudan a un aprendizaje holístico del inglés, aumentando la motivación y dando propuestas innovadoras a las dinámicas tradicionales.

### **2.2.3 La gamificación en el aula de lengua inglesa**

El proceso de aprender una lengua extranjera como es el inglés es un proceso largo y complejo en el que el alumno debe implicarse física, intelectual y emocionalmente para poder lograr adquirir una nueva lengua, una nueva cultura, una nueva forma de pensar, de sentir y de actuar.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al incorporar elementos lúdicos. Estos elementos incluyen puntos, recompensas y niveles (Deterding et al., 2011b).

Además, permite ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas que se adaptan a las necesidades individuales. Esto permite a los estudiantes progresar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, lo cual es crucial para la adquisición del lenguaje (Gee, 2003; Lee & Hammer, 2011).

Los estudios acerca de la motivación en este ámbito diferencian entre motivación instrumental e integrativa. La primera hace referencia a la adquisición de una lengua extranjera desde un punto de vista más funcional, considerándola como un medio para alcanzar objetivos instrumentales. Por otro lado, la motivación integrativa es el deseo de sumergirse en la cultura de los hablantes de una segunda lengua extranjera y establecer un intercambio social. (Brown, 2000).

La gamificación emplea ambos tipos de motivación para así lograr una adaptación completa del alumno en la lengua extranjera.

### **2.3 Motivación y gamificación: comportamiento**

La relación entre motivación y gamificación en el comportamiento del aula es un aspecto fundamental en el proceso educativo actual. Lo que entendemos por motivación y por gamificación nos lleva a poder observar diferentes aspectos en el ambiente educativo. Al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, la gamificación no sólo incrementa la motivación, sino que también promueve cambios positivos en el comportamiento que pueden mejorar notablemente la dinámica de la clase y sus resultados.

Uno de los cambios más notables en el comportamiento es el aumento en la participación activa de los estudiantes. La gamificación introduce elementos como puntos, niveles, medallas y desafíos, que hacen que las tareas educativas se sientan más como juegos interactivos. Esto fomenta que los estudiantes se involucren más activamente en las actividades de clase, ya que sienten una mayor conexión con el contenido y encuentran el proceso de aprendizaje más atractivo y emocionante. Al participar más activamente, los estudiantes desarrollan una mayor responsabilidad hacia su propio aprendizaje, lo cual puede llevar a una mejora en su rendimiento académico.

Además, la gamificación puede mejorar la colaboración entre compañeros y una mejor en la dinámica de grupo. Muchos sistemas de gamificación incluyen componentes que requieren la cooperación entre los estudiantes, como desafíos grupales o competiciones amistosas. Esto no solo ayuda a desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, sino que también crea un sentido de comunidad y apoyo mutuo en el aula. Los alumnos aprenden a valorar y apreciar el trabajo y contribuciones de sus compañeros. Así aprenderán que el trabajar juntos para alcanzar unos mismos objetivos, les llevará no sólo a un ambiente más agradable en clase, sino a ver unos mejores resultados. Esto es posible que propicie un ambiente reducido en conflictos y un ambiente de respeto y cooperación.

La gamificación y la motivación son dos conceptos que tienen una gran relación. Al establecer sistema de recompensa y retroalimentación inmediata, los maestros pueden motivar a los estudiantes a seguir normas y a participar en actividades de manera positiva. Por ejemplo, otorgar puntos por participación, buen comportamiento o el cumplimiento de tareas puede incentivar a los estudiantes a comportarse de manera apropiada y a involucrarse más activamente en el aprendizaje. Esto no solo ayuda a mantener el orden en el aula, sino que también crea un ambiente más positivo y productivo para todos los estudiantes.

Por lo que la gamificación tiene un impacto significativo en el comportamiento de los estudiantes en el aula. Al aumentar la participación, fomentar la colaboración, desarrollar la perseverancia y mejorar la gestión del comportamiento, la gamificación puede transformar el ambiente educativo, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Este enfoque innovador no solo motiva a los estudiantes a aprender, sino que también promueve comportamientos positivos que son esenciales para el éxito académico y personal.

### **2.3.1 Mejora de conductas negativas en el aula**

Las conductas negativas en el aula representan uno de los mayores desafíos para los profesores. Estas conductas pueden variar desde la falta de atención e incumplimiento de normas, hasta la disruptividad activa. No sólo afectan el ambiente de aprendizaje, sino también el rendimiento académico y el bienestar emocional de todos los estudiantes (Emmer & Evertson, 2016).

Tradicionalmente, los enfoques para gestionar y mejorar estas conductas han incluido la implementación de reglas claras, el uso de castigos y recompensas, y la provisión de refuerzo positivo. Sin embargo, con el advenimiento de nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora para abordar estos desafíos de manera efectiva.

Este apartado analiza diversas propuestas para mejorar conductas negativas en el aula mediante la gamificación. Se examinan estrategias que utilizan elementos de juego para fomentar comportamientos positivos entre los estudiantes.

Una de las estrategias es implementar sistemas de puntos y recompensas, donde los estudiantes ganen puntos por comportamientos positivos, como completar tareas, participar en clase o ayudar a compañeros. Estos puntos pueden caerse por recompensas o privilegios. Los sistemas de puntos y recompensas pueden aumentar la motivación extrínseca y fomentar comportamientos positivos. La gamificación puede transformar actividades rutinarias en experiencias más atractivas y motivadoras (Lee y Hammer, 2011).

El uso de tablas de clasificación para mostrar el progreso y el desempeño de los estudiantes puede fomentar una competencia saludable y motivar a los estudiantes a mejorar su comportamiento para avanzar en la clasificación. Las clasificaciones pueden basarse en comportamientos positivos, participación en clase o logros académicos.

Diseñar desafíos y misiones que los estudiantes deben completar para ganar puntos o recompensas. Estos desafíos pueden incluir tareas académicas y conductuales. Esta herramienta puede hacer de las tareas más atractivas y ayudar a los estudiantes a verlas como logros alcanzables. Deterding et al. (2011d) destacan que los elementos de juego, como los desafíos, pueden aumentar la motivación intrínseca y el compromiso.

Otorgar insignias y logros por comportamientos positivos y logros académicos. Las insignias pueden ser visibles en un tablero o perfil de estudiante. Así, ellos mismo verán de manera física el reflejo de sus comportamientos positivos, motivando a los estudiantes a mantener comportamientos positivos. Kapp (2012) argumenta que las insignias y logros pueden aumentar la motivación y el sentido de competencia.

Proporcionar retroalimentación inmediata sobre el comportamiento y el desempeño de los estudiantes a través de aplicaciones o plataformas gamificadas. Esto puede ayudar a los estudiantes a ajustar su comportamiento en tiempo real y entender las consecuencias de sus acciones. Según Surendele, Murwa, Yun y Kim (2014), la retroalimentación inmediata en entornos gamificados puede mejorar el aprendizaje y la adherencia a comportamientos positivos.

La implementación de estrategias gamificadas en el aula presenta una solución prometedora para mejorar las conductas negativas y promover un ambiente de aprendizaje positivo y participativo. Al incorporar elementos de juego como puntos, tablas de clasificación, desafíos, insignias y retroalimentación inmediata, los profesores pueden motivar a los estudiantes de manera efectiva. La evidencia sugiere que la gamificación no solo aumenta la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes, sino que también mejora su compromiso y rendimiento académico. Así, la gamificación se posiciona como una herramienta valiosa para transformar el manejo del comportamiento en el aula y fomentar un entorno educativo más dinámico y productivo.

# 3. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y ENCUESTA

## 3.1 Objetivos

En Educación primaria, la gamificación ha destacado como una estrategia innovadora con el potencial de transformar el proceso de enseñanza aprendizaje. Este enfoque, no sólo busca hacer más atractivo el contenido curricular, sino aumentar la motivación e implementar una mejora en el comportamiento del alumnado. A través de unos objetivos, mediante el análisis de una encuesta y la creación de una propuesta didáctica, se pretende alcanzar una mejora en el aula de habla inglesa, así como aumentar la motivación en el aprendizaje de una nueva lengua mediante la gamificación.

Uno de los principales objetivos que marca este estudio es analizar y mejorar el impacto de la gamificación en la motivación y el comportamiento del alumnado en el aula de lengua inglesa en educación primaria.

Sobre este objetivo general, se marcan una serie de objetivos específicos:

- Evaluar el grado de interés del alumnado en actividades gamificadas.
- Determinar la relación entre gamificación y motivación.
- Analizar la percepción del alumnado sobre el atractivo de las asignaturas gamificadas
- Investigar como la gamificación influye en la motivación y el deseo de aprender una segunda lengua.
- Examinar la efectividad de los sistemas de recompensas en la gamificación y su impacto en el comportamiento del alumnado.
- Evaluar el impacto de la gamificación en la reducción de comportamientos disruptivos y la mejora del ambiente en el aula.
- Implementar actividades y dinámicas gamificadas para un aumento de la motivación y una mejora de comportamientos negativos en el aula.
- Examinar la correlación entre el uso de gamificación y la mejora del rendimiento académico en la asignatura de inglés.
- Identificar las mejores prácticas y estrategias para la implementación efectiva de la gamificación en el aula de lengua inglesa.

## **3.2 Metodología**

La metodología de este estudio se ha diseñado para proporcionar una visión general del impacto de la gamificación en la educación primaria, particularmente en la motivación y el comportamiento del alumnado. Se ha empleado un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo así una comprensión más rica y profunda de las percepciones y experiencias de los participantes.

La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permite captar una visión más completa del objeto estudiado, considerando tanto la amplitud de datos numéricos como la profundidad de las experiencias individuales.

El enfoque del estudio es descriptivo y correlacional. Se pretende describir las percepciones del alumnado y el profesorado sobre la gamificación y explorar las correlaciones entre la gamificación, la motivación y el comportamiento en el aula.

Los instrumentos para la recolección de datos fueron diversos cuestionarios a los estudiantes de varios niveles, utilizando una escala de Likert para evaluar diversos aspectos como el interés, la motivación la participación y la percepción del valor educativo de las actividades gamificadas. Estos cuestionarios fueron validados por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), garantizando su fiabilidad y validez.

También se realizaron entrevistas semiestructuradas a docentes con el objetivo de obtener información detallada sobre la implementación de la gamificación y su percepción sobre esta metodología en sus aulas. Por otro lado, también se llevaron a cabo entrevistas estructuradas dirigidas a estudiantes de sexto nivel, explorando sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

Por lo tanto, la metodología diseñada para este estudio proporciona una visión integral y detallada del impacto de la gamificación. La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos ha permitido una mejor comprensión del objeto de estudio. El enfoque descriptivo y correlacional ha sido esencial para describir las percepciones de estudiantes y docentes. Los diversos instrumentos de recolección de datos, incluyendo cuestionarios validados y entrevistas detalladas, han asegurado la fiabilidad y validez de los resultados, proporcionando una base sólida para interpretar y comprender el impacto de la gamificación en el entorno educativo.

## **3.3 Encuesta**

En los últimos años, la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica de creciente interés y aplicación en el ámbito educativo. Esta perspectiva, que integra elementos de juego en contextos no lúdicos, busca motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, promoviendo un ambiente más dinámico. En educación primaria, una etapa crucial en el

desarrollo académico y personal de los alumnos, se ofrece un lugar seguro para implementar estrategias innovadoras que facilitan un aprendizaje significativo.

En esta propuesta didáctica cuyo objetivo principal es analizar la aplicación de la gamificación y su impacto en la motivación y el comportamiento del alumnado, en un contexto de lengua inglesa. La primera parte de este estudio se centrará en el análisis de una encuesta aplicada a alumnos y docentes de diferentes centros educativos, todos ellos involucrados en la gamificación. Este análisis permitirá evaluar la percepción, motivación y compromiso de los participantes respecto a esta metodología, así como identificar las posibles áreas de mejora y las mejores prácticas para su implementación efectiva.

El estudio se plantea con un objetivo general que busca descubrir el grado de aplicación de sistemas gamificados en el aprendizaje de educación primaria. Este objetivo general se desglosa en varios objetivos específicos que pretenden conocer la percepción del alumnado y del profesorado sobre la gamificación, así como evaluar la motivación y el compromiso de ambos grupos hacia un aprendizaje significativo mediante esta metodología.

### **3.3.1 Diseño de la encuesta**

Para orientar este análisis, se formularon dos hipótesis principales. La primera hipótesis fue que tanto el alumnado como el consideran la gamificación crucial para un aprendizaje significativo. La segunda hipótesis sugiere que la gamificación en las aulas favorece un aprendizaje que es a la vez motivador e interactivo.

Las preguntas que dirigen el análisis de los datos recogidos en este estudio son fundamentales para entender la aplicación de la gamificación en la educación primaria. Estas preguntas incluyen: ¿En qué medida se aplica la gamificación en los centros escolares de educación primaria? ¿La gamificación conduce a un aprendizaje significativo? ¿Están los agentes educativos motivados y comprometidos con esta metodología?

Para realizar esta encuesta se tomó una muestra de 182 alumnos y alumnas de diversos colegios: el Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP) Villalpando de Segovia, el Colegio Plurilingüe San José de Ourense, el CEIP Concepción Arenal de Getafe, el Colegio Bilingüe Valle del Miro de Valdemoro y el Colegio Séneca de Córdoba. Además, participaron cinco profesores de estos centros que aplican la gamificación en sus aulas.

Por otra parte, se empleó una metodología mixta que combina varias técnicas de recolección de datos, asegurando así la fiabilidad y validez de los resultados mediante la triangulación. Entre las técnicas utilizadas se encuentran cuestionarios estructurados aplicados a estudiantes de varios niveles. Estos cuestionarios, validados por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), incluyen preguntas en escala de Likert para obtener respuestas detalladas.

Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas a cinco docentes, proporcionando información más detallada sobre la aplicación de la gamificación en sus aulas. Paralelamente, se llevaron a cabo entrevistas estructuradas dirigidas a estudiantes de sexto nivel, explorando sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

### **3.3.2 Presentación de resultados**

En el contexto de la investigación sobre la gamificación en el aprendizaje de educación primaria, se han recogido datos cuantitativos y cualitativos para entender mejor la percepción y el impacto de esta metodología entre el alumnado y el profesorado. A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados en diversos centros educativos.

El análisis cuantitativo se centró en explorar varios aspectos clave relacionados con la gamificación, incluyendo el interés y la motivación de los estudiantes, su participación en clase, y la percepción del valor educativo de las actividades gamificadas. Estos aspectos se han ilustrado mediante gráficos que resumen las respuestas de los participantes, proporcionando una visión clara y concisa de las tendencias observadas.

Para cada gráfico se analizarán los datos obtenidos. Los cuales posteriormente serán discutidos por su relevancia en el contexto de la investigación. Se abordarán temas como el grado de interés de los estudiantes por las actividades gamificadas, su percepción sobre el impacto de estas actividades en su aprendizaje y motivación, y la correlación entre gamificación y participación en el aula. Estos resultados nos permitirán evaluar la efectividad de la gamificación como herramienta educativa y su potencial para mejorar el compromiso y el rendimiento académico del alumnado.

El primer gráfico (Gráfico 1, Anexo 1) refleja el grado de interés del alumnado en las actividades gamificadas en el aula. Los datos muestran que la mayoría (88%) de los estudiantes se interesa por la incorporación de juegos en el aula, mientras que el 12% restante lo considera atractivo solo a veces. Esto indica un alto nivel de aceptación y motivación hacia las prácticas gamificadas.

En el segundo gráfico (Gráfico 2, Anexo 2) examina la relación entre la gamificación y la participación de los estudiantes en clase. Más de la mitad del grupo encuestado (54%) se siente más inclinado a participar en clase cuando se utilizan juegos. Un 38% lo hace de manera intermitente, y solo un 8% no observa una correlación entre gamificación y participación. Esto sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para aumentar la participación.

El tercer gráfico (Gráfico 3, Anexo 3) destaca la percepción del alumnado sobre el atractivo de las asignaturas cuando se incorporan elementos de gamificación. El 78% de los estudiantes considera que las asignaturas son más atractivas cuando incorporan elementos de juego, mientras



que un pequeño porcentaje (8%) no lo ve así. El 14% restante lo encuentra atractivo solo en ocasiones.

El cuarto gráfico (Gráfico 4, Anexo 4) aborda la comprensión de los contenidos curriculares cuando se implementan estrategias de gamificación. El 70 % de los estudiantes entiende mejor los contenidos curriculares cuando se presentan en un formato gamificado. Un 22% también se beneficia, pero en menor medida, y un 8% no encuentra útil esta metodología para un aprendizaje más significativo.

El quinto gráfico (Gráfico 5, Anexo 5) explora las preferencias de los estudiantes entre el estudio tradicional y la gamificación. Un 40% prefiere asimilar los contenidos mediante experiencias de gamificación, frente a un 33% que prefiere alternar entre métodos lúdicos y tradicionales, y un 27% que prefiere estudiar de manera tradicional en casa.

El sexto gráfico (Gráfico 6, Anexo 6) examina la percepción del alumnado sobre la utilidad de la gamificación como herramienta educativa. La mayoría de los estudiantes considera que el juego es útil e interesante para el aprendizaje, con solo un 9% viéndolo ocasionalmente como una pérdida de tiempo y un 2% afirmando que definitivamente lo ve así.

El séptimo gráfico (Gráfico 7, Anexo 7) investiga como la gamificación influye en las ganas de los estudiantes de realizar actividades y mejorar. Nos muestra que el 86% de los estudiantes siente que sus ganas de realizar una buena actividad y de mejorar aumentan al jugar, mientras que esto ocurre solo a veces para un 12%, y solo un 2% no encuentra relación entre el juego y su deseo de trabajar bien.

El octavo gráfico (Gráfico 8, Anexo 8) muestra el compromiso del alumnado con el aprendizaje gamificado. Nos indica que cerca del 81% del alumnado experimenta un mayor compromiso hacia el aprendizaje cuando se utiliza la gamificación. Un 14% siente esto solo a veces, y un reducido 5% no ve una relación directa.

En el noveno gráfico (Gráfico 9, Anexo 9) nos indica la existencia de un sistema de recompensas, en el que el 78% de los estudiantes reconoce la presencia de un sistema de recompensas en su aula, y un 12% lo observa ocasionalmente. Solo un 10% no está seguro de su existencia o no lo reconoce.

El décimo gráfico (Gráfico 10, Anexo 10) indica que el 73% de los estudiantes considera que el sistema de recompensas es siempre útil y motivante. Un 25% lo encuentra atractivo solo a veces, y un 2% no le encuentra sentido.

En el gráfico once (Gráfico 11, Anexo 11) nos muestra la relación del juego con los contenidos, y nos revela que el 37% del alumnado opina que los juegos en sus asignaturas están enfocados

exclusivamente a aprender los contenidos. Un 8% cree que los elementos de gamificación solo sirven para entretener, mientras que el resto del alumnado ve una combinación de ambas funciones.

Y, por último, en el gráfico doce (Gráfico 12, Anexo 12) indica la frecuencia del uso de la gamificación en el que más del 50% de los alumnos utilizan elementos de juego todas las semanas en clase. Un 30% señala que esto ocurre algunas veces al mes, y solo un 14% menciona que el juego está presente en todas las sesiones.

En resumen, los gráficos sugieren que la introducción de la gamificación en el entorno educativo es ampliamente aceptada por los estudiantes, lo que se refleja en un aumento en su motivación, participación y comprensión de los contenidos. Además, la adopción de sistemas de recompensas se percibe favorablemente, resaltando así el potencial de la gamificación para innovar el proceso de aprendizaje en educación primaria.

### **3.3.3 Discusión de resultados**

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos como el educativo, se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el comportamiento de los estudiantes en el aula. Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes y profesores de diversos centros educativos en España, y analizados en los gráficos, proporcionan una base sólida para esta afirmación.

El alto porcentaje de estudiantes que muestran interés por las dinámicas de juego en el aula (un 88% según el Gráfico 1, anexo 1) sugiere que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para captar y mantener la atención de los alumnos. Esta atención es importante para el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes que muestran interés son más propensos a participar activamente en las actividades del aula y a aumentar la cantidad de contenido aprendidos.

La correlación observada entre gamificación y participación (Gráfico 2, anexo 2) refuerza esta idea: más de la mitad de los encuestados se siente más incitado a participar cuando se incorporan juegos, lo que indica que el juego no solo atrae la atención, sino que también fomenta una mayor involucración en las tareas escolares.

El comportamiento en el aula, muchas veces influenciado por el nivel de compromiso y motivación de los alumnos, parece mejorarse gracias a la gamificación. El gráfico 7 (anexo 7) muestra que el 86% de los estudiantes siente que sus ganas de realizar una actividad y de mejorar, aumentan al jugar. Este aumento del deseo de rendir bien, puede llevar a comportamientos positivos, como la puntualidad en la entrega de tareas, la participación activa y el respeto por las normas y dinámicas establecidas. Además, cuando el compromiso aumenta (reflejado en el 81% del alumnado en el Gráfico 8, anexo 8), nos lleva a la conclusión de que los estudiantes se sienten

más responsables y comprometidos con su propio aprendizaje cuando la clase tiene una estructura gamificada.

Por otro lado, según el gráfico 4 (anexo 4), el 70% de los estudiantes entiende mejor los contenidos cuando estos se presentan en un formato gamificado. Esta mejora en la comprensión puede estar vinculada a la naturaleza interactiva y atractiva de la gamificación, que facilita un aprendizaje más significativo y menos abstracto. Además, la preferencia por asimilar los contenidos a través de experiencias lúdicas (Gráfico 5, anexo 5) indica que los estudiantes no solo disfrutan más de este enfoque, sino que también encuentran que mejora su capacidad para retener y aplicar la información aprendida.

En el gráfico 11 (anexo 11), se muestra que la mayoría de los estudiantes creen que la gamificación en el aula no solo se enfoca en los contenidos, sino también en el entretenimiento. Es cierto que a menudo la gamificación se utiliza para hacer las lecciones más atractivas y aumentar la motivación de los alumnos. No obstante, es un desafío encontrar el equilibrio adecuado entre aprender jugando y simplemente entretener a los estudiantes. Es crucial que tanto el alumnado como el docente tengan una comprensión clara de los objetivos. Los profesores deben ser capaces de redirigir la clase cuando el juego se desvía hacia el entretenimiento puro, asegurándose de que el aprendizaje siga siendo el objetivo principal.

Por otra parte, el sistema de recompensas es un componente clave en muchos enfoques gamificados, parece jugar un papel importante en mantener la motivación y el buen comportamiento. El Gráfico 10 (anexo 10) revela que el 73% de los estudiantes considera que las recompensas son siempre útiles y motivantes. Las recompensas pueden servir como incentivos tangibles que refuerzan comportamientos positivos y logros académicos, lo cual es consistente con teorías de motivación que destacan la importancia de la retroalimentación y el reconocimiento.

A pesar de tener unos resultados positivos, también es importante considerar las diferentes percepciones dentro del alumnado. Algunos estudiantes (9% según el Gráfico 6, anexo 6) consideran que el juego puede ser una pérdida de tiempo, lo cual sugiere que no todos los enfoques gamificados son igualmente efectivos. Además, un pequeño porcentaje de estudiantes no encuentra útil el sistema de recompensas (2% en el Gráfico 10, anexo 10), lo que podría indicar una necesidad de personalizar más las recompensas para que sean significativas para todos los estudiantes.

Por lo que en un aula no solo es necesario tener en cuenta la motivación de los alumnos, sino la gran diversidad y las diferentes maneras que pueden motivar al alumnado. Tanto en los objetivos de la gamificación, como en la personalización de las recompensas.

En conclusión, la gamificación en el aula ha demostrado ser una herramienta muy útil en la mejora de la motivación y el comportamiento de los estudiantes. Los resultados de la encuesta, realizada en varios centros educativos de España, muestran un alto interés del alumnado en las dinámicas de juego, lo que sugiere que la gamificación puede mantener la atención de los alumnos de manera efectiva. Este interés lleva a una mayor participación en clase y en un incremento en el deseo de realizar bien las actividades. Además, un alto porcentaje de estudiantes entiende mejor los contenidos cuando se presentan de forma gamificada, lo que facilita un aprendizaje más significativo y menos abstracto. Sin embargo, es crucial que los docentes mantengan un equilibrio entre el aprendizaje y el entretenimiento, asegurándose de que los juegos no se conviertan en una mera distracción. El sistema de recompensas también juega un papel importante en la motivación, aunque es importante personalizar las recompensas para que sean significativas para todos los alumnos. En definitiva, la gamificación, bien implementada, tiene el potencial de transformar el aprendizaje, adaptándose a la diversidad de necesidades y motivaciones presentes en el aula. Por lo tanto, a continuación, se desarrollará una propuesta didáctica basada en metodologías gamificadas, donde se evidenciará el impacto positivo en la motivación y en el comportamiento de los alumnos.

## **4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE**

La unidad didáctica “Aventura Espacial en inglés” está diseñada para alumnos de 4º de primaria y tiene como objetivo mejorar el vocabulario en inglés relacionándolo con el espacio, así como fomentar la motivación y el comportamiento positivo a través de la gamificación. Durante tres sesiones, los alumnos participarán en una serie de actividades y juegos educativos que les permitirán explorar conceptos espaciales mientras practican su inglés.

Además, en muchas ocasiones a pesar de incluir elementos de juego en las sesiones, también se debe escoger un tema que sea atractivo para los alumnos. Así, implementaremos una mayor motivación e interés, lo que nos lleva a una mejora de los comportamientos negativos en el aula.

La propuesta de innovación de las sesiones didácticas se centra en un enfoque dinámico e interactivo que combina la gamificación con la enseñanza del vocabulario y conceptos espaciales. Cada sesión está diseñada para fomentar la participación activa y la motivación intrínseca de los estudiantes a través de actividades lúdicas, competiciones saludables y premios inmediatos. Desde juegos de preguntas y respuestas y un juego virtual llamado "Space Racing", hasta una misión colaborativa como exploradores espaciales, los alumnos no solo aprenden inglés de manera efectiva, sino que también desarrollan habilidades de colaboración y resolución de problemas en un entorno educativo inspirador.

## **4.1 Contextualización**

Esta unidad se enmarca dentro de las asignaturas de inglés y TIC, conformándose dentro del currículo para 4º de primaria. La elección de un tema sobre el espacio, responde al interés natural de los niños por la exploración y el descubrimiento, por lo que la metodología gamificadora puede utilizarse para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico.

## **4.2 Competencias**

Esta unidad didáctica aborda diversas competencias específicas del currículo educativo, enfocándose en la comprensión e interpretación de textos, la expresión oral, la participación en situaciones interactivas, y la reflexión sobre el aprendizaje y las lenguas. Estos objetivos fomentan el desarrollo integral de las habilidades comunicativas y el respeto por la diversidad cultural y lingüística.

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes. (CCL2, CCL4, STEM1, CE1, CCEC2)

1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas familiares. (CCL2, CCL3, CP1, STEM1, CPSAA5)

Competencia específica 2.

2.1 Expresar oralmente frases cortas y textos breves y sencillos con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación. (CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4)

Competencia específica 3.

3.1 Participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CCEC3)

Competencia específica 5.

5.1 Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas reflexionando, de forma guiada, sobre aspectos básicos de su funcionamiento, respetando la diversidad cognitiva, social y cultural. (CP2, CP3, CPSAA4, CC3, CCEC1)

5.2 Utilizar y diferenciar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. (CCL3, STEM1, CD2, CPSAA4, CE3)

5.3 Registrar y aplicar, de manera guiada, los progresos y dificultades elementales en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, reconociendo los aspectos que ayudan a mejorar y participando en actividades de autoevaluación y coevaluación, como las propuestas en el Portfolio Europeo de las Lenguas (PEL) normalizando el error y valorándolo como una fuente de aprendizaje. (STEM1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5)

### **4.3 Objetivos**

La unidad didáctica se enfoca a proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo y motivador a través del uso de la gamificación. Por lo que los objetivos están diseñados para no solo ampliar el conocimiento de los alumnos sobre el vocabulario y conceptos relacionados con el espacio, sino también para mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés. Además, se busca fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y un buen clima en el aula, elementos fundamentales para su desarrollo integral.

Para ello se han pautado una serie de objetivos:

- Incrementar la motivación y el interés por el aprendizaje del inglés mediante la gamificación.
- Promover comportamientos positivos en el aula.
- Fomentar la curiosidad y el interés por una segunda lengua.
- Ampliar el vocabulario en inglés relacionado con el espacio.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Desarrollar habilidades digitales básicas.

### **4.4 Contenidos**

Dentro del marco del currículo educativo establecido por el BOCYL, la unidad didáctica "Aventura Espacial en inglés" aborda contenidos específicos diseñados para desarrollar competencias clave en los estudiantes de 4º de primaria. Esta unidad se centra en los siguientes aspectos:

A. Comunicación: La comunicación es un pilar fundamental en el aprendizaje del inglés. En esta unidad, los estudiantes trabajarán activamente en mejorar sus habilidades de comunicación oral y escrita.

B. Plurilingüismo: El enfoque plurilingüe busca no solo enseñar un nuevo idioma, sino también ayudar a los estudiantes a desarrollar una competencia comunicativa integral que incluya la apreciación de la diversidad lingüística y cultural.

## **4.5 Metodología**

La metodología gamificadora se basa en el uso de elementos y dinámicas de juego para motivar a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje. Se emplearán actividades interactivas, juegos de preguntas y respuestas y proyectos creativos. La cooperación y la competición saludable serán elementos clave para mantener el interés y la participación activa de los alumnos.

La implementación de esta metodología nos ayudará a aumentar esa motivación intrínseca que muchas veces falta en el aula, y nos ayudará a una mejora de los comportamientos negativos por la falta de interés del alumnado.

## **4.6 Recursos y materiales**

La selección adecuada de recursos y materiales es crucial para la implementación efectiva de la unidad didáctica "Aventura Espacial en inglés". Se utilizarán una variedad de herramientas interactivas y digitales, así como materiales físicos, diseñados para enriquecer la experiencia educativa y apoyar el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes.

Para el desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica se requerirán una serie de recursos específicos que garantizarán la efectividad y dinamismo de las actividades planificadas. Estos recursos se seleccionan con el objetivo de proporcionar un ambiente educativo enriquecedor, interactivo y motivador. A continuación, se detallan los recursos necesarios para cada una de las sesiones:

### **Sesión 1: Contact and Vocabulary**

#### **1. Presentación en formato de juego:**

- Ordenador con proyector o pantalla interactiva.
- Imágenes relacionadas con el espacio (anexo 13 y 14).

#### **2. Tarjetas de premios:**

- Tarjetas impresas con recompensas (anexo 17).
- Materiales para la elaboración de tarjetas (cartulinas, marcadores, pegatinas).

### **Sesión 2: Space Racing**

1. Juego virtual “Space Racing”:
  - Ordenadores o tablets.
  - Acceso a internet para utilizar el juego virtual.
2. Tarjetas de premios:
  - Tarjetas impresas con recompensas (anexo 17)

### Sesión 3: Space Mission

1. Decoración y ambientación del aula:
  - Imágenes y decoraciones del espacio exterior.
  - Proyector o pantalla interactiva para mostrar imágenes.
2. Materiales para desafíos y estaciones de aprendizaje
  - Acertijos espaciales (anexo 18).
  - Materiales para la creación de modelos (plastilina, cartulinas, pegatinas).
  - Ordenadores para la investigación sobre misiones espaciales.
3. Tarjetas de premios
  - Tarjetas de recompensas (anexo 17).

Estos recursos y materiales no solo apoyarán la realización de las actividades planificadas, sino que también asegurarán que los estudiantes participen de manera activa y disfruten del proceso de aprendizaje en un entorno estimulante y positivo.

## 4.7 Sesiones

En esta unidad didáctica titulada "Aventura Espacial en inglés", dirigida a alumnos de cuarto de primaria, se adopta un enfoque innovador y dinámico para explorar el universo. A través de tres sesiones interactivas y participativas, los estudiantes se familiarizarán con el vocabulario espacial y conceptos relacionados mediante actividades diseñadas no solo para fomentar el aprendizaje activo, sino también para incrementar la motivación intrínseca y cultivar un ambiente de competencia positiva. Desde actividades iniciales de preguntas y respuestas hasta la inmersión en un emocionante juego virtual llamado "Space Racing" y la experiencia colaborativa como exploradores espaciales, cada sesión está diseñada para ampliar el conocimiento, fortalecer habilidades lingüísticas en inglés y ofrecer una plataforma donde los estudiantes puedan participar activamente y disfrutar del aprendizaje en un entorno educativo inspirador.



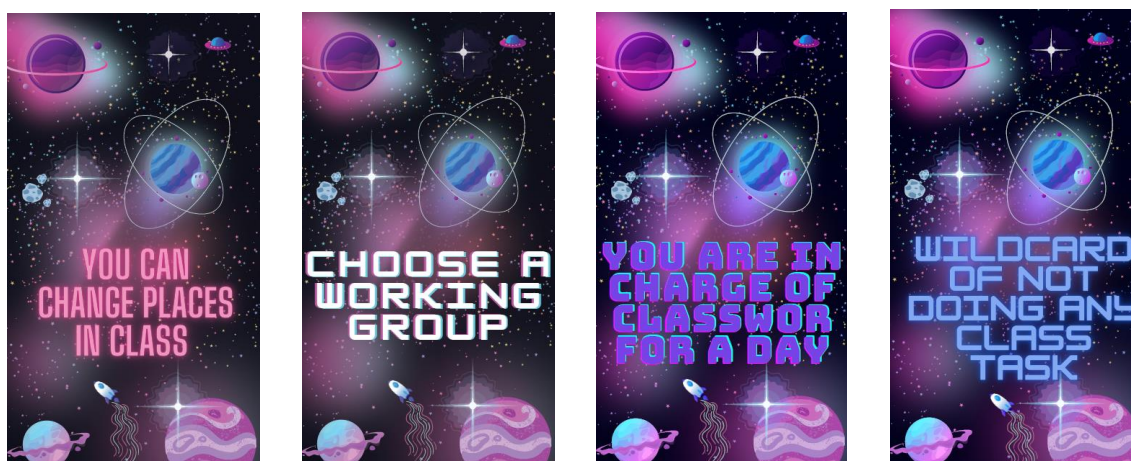
#### 4.7.1 Sesión 1: Contact and vocabulary

En esta primera sesión, como toma de contacto de los alumnos con los contenidos, se les presentará el vocabulario y los contenidos que se irán dando a lo largo de esta unidad didáctica.

Para empezar, se recibirá a los estudiantes con una breve presentación en formato de juego de preguntas y respuestas sobre el tema del espacio. Se irán mostrando imágenes sobre el tema para poder captar su atención (anexo 13 y 14). Los alumnos deberán ir diciendo palabras relacionadas con las imágenes, o palabras que se les ocurran sobre el tema expuesto.

Para fomentar la participación y una competición sana, antes de comenzar el juego se les explicará, que los alumnos que digan tres palabras correctas se les dará un premio.

Estos premios consisten en tarjetas que tendrán una recompensa para ellos. Únicamente podrán adquirir una tarjeta por sesión. Las tarjetas son las siguientes:



Gracias a estas recompensas inmediatas, aumentará la motivación, la participación, y los alumnos recibirán una retroalimentación que les ayudará a seguir con un mejor comportamiento a lo largo de las sesiones.

#### 4.7.2 Sesión 2: Space Racing

En la segunda sesión de la unidad didáctica "Aventura Espacial en inglés", se introducirá un juego virtual llamado "Space Racing" diseñado específicamente para reforzar y ampliar el vocabulario aprendido en la sesión anterior. Este juego no solo facilitará la práctica del vocabulario relacionado con el espacio, sino que también promoverá habilidades de lectura en inglés y el uso de tecnologías digitales de manera interactiva y estimulante.

"Space Racing" está diseñado con elementos gamificados que incluyen desafíos y niveles progresivos, lo que fomenta la competitividad de manera saludable entre los estudiantes. Al involucrarse en actividades lúdicas y emocionantes, los alumnos experimentarán un aumento en su motivación intrínseca para participar y aprender activamente. Este enfoque no solo hace que

el aprendizaje sea más atractivo, sino que también mejora la retención y comprensión del contenido enseñado. <https://view.genially.com/668d6b75fdf4e2001469796f/interactive-content-space-race>

Además, cada vez que un alumno toque una respuesta incorrecta, le llevará a otra pantalla que le mostrará “error, inténtalo de nuevo, lo estás haciendo genial”. No sólo le dejará volver al juego a seguir respondiendo las veces que quiera, sino que le dará esa retroalimentación que necesita para seguir jugando (anexo 16)

La retroalimentación positiva y el refuerzo continuarán siendo elementos clave en esta sesión, al igual que en la anterior. Se utilizarán tarjetas como premios para reconocer y recompensar el esfuerzo y el progreso de los estudiantes, incentivando así la participación y el compromiso continuo con la actividad educativa.

### **4.7.3 Sesión 3: Space mission**

En la tercera sesión los alumnos se convertirán en exploradores del espacio a través de una actividad interactiva y colaborativa. Esta sesión combina elementos gamificados con el objetivo de profundizar en el conocimiento del espacio y fortalecer habilidades lingüísticas en inglés.

Para comenzar, los alumnos se encontrarán con un aula completamente tematizada, donde se presentarán imágenes del espacio exterior. Esto no sólo captará su atención de inmediato, sino que también despertará su curiosidad y entusiasmo por aprender más sobre el tema.

Después, los estudiantes serán divididos en equipos, cada uno designado como un grupo de exploradores espaciales con una misión específica. Cada misión estará relacionada con un aspecto diferente del espacio, como los planetas, las estrellas o misiones espaciales históricas.

Durante el desarrollo del juego, cada equipo deberá completar una serie de desafíos y estaciones de aprendizaje distribuidas por el aula. Estas estaciones incluirán actividades como resolver acertijos espaciales (anexo 18), crear modelos de planetas, o investigar sobre misiones espaciales famosas.

Se promoverá una competencia amistosa entre los equipos, donde ganarán puntos por completar cada desafío con precisión y rapidez. Esto fomentará la colaboración dentro de los equipos y motivará a los estudiantes a trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.

Al igual que en las sesiones anteriores, se utilizarán tarjetas como premios para reconocer el esfuerzo y el logro de los estudiantes al completar cada desafío. Estas tarjetas no solo servirán como incentivo inmediato, sino que también proporcionarán retroalimentación positiva que fortalecerá la motivación intrínseca de los alumnos para seguir explorando y aprendiendo sobre el espacio.

## 4.8 Temporalización

La unidad didáctica se desarrollará en tres sesiones de 35-60 minutos cada una, distribuidas a lo largo de dos semanas. El tiempo de cada actividad va recogido en una tabla:

4.7.1 Sesión 1: Contact and vocabulary	Tiempo
Introducción y presentación del tema	10 minutos
Actividad de vocabulario	15 minutos
Entrega de tarjetas de premio	10 minutos

4.7.2 Sesión 2: Space Racing	Tiempo
Introducción del juego	5 minutos
Desarrollo del juego	25 minutos
Entrega de tarjetas de premio	10 minutos

4.7.3 Sesión 3: Space Mission	Tiempo
Introducción y ambientación del aula	10 minutos
Formación de equipos y asignación de misiones	5 minutos
Desarrollo de la actividad	25 minutos
Competencia y puntos	10 minutos
Entrega de tarjetas de premio	10 minutos

## 4.9 Evaluación

La evaluación de esta unidad didáctica se centra en medir no solo el conocimiento adquirido sobre el vocabulario espacial y conceptos relacionados, sino también en valorar el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés, la participación activa y la capacidad de colaboración de los estudiantes.

Cada estudiante tendrá un portafolio físico donde registrará sus experiencias y aprendizajes durante las sesiones. Esto podrá incluir imágenes, reflexiones personales sobre los juegos y actividades, muestras de trabajo creativo como dibujos, que evidencien su comprensión y expresión en inglés.

Se usará una rúbrica para medir las capacidades de organización, orden y limpieza, presentación, evidencias de aprendizaje y contenidos. Donde la nota irá propuesta del 1 (insuficiente) al 4 (excelente).

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
ORGANIZACIÓN	Clasifica y archiva todas las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	Clasifica y archiva algunas de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos.	No clasifica y ni archiva ninguna de las tareas relacionadas con los contenidos propuestos
ORDEN Y LIMPIEZA	Todos los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto limpieza y orden.	La mayoría de los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto limpieza y orden.	Sólo algunos trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto limpieza y orden.	Ninguno de los trabajos y tareas se presentan de manera adecuada, en cuanto limpieza y orden.
PRESENTACIÓN	La presentación del portafolio es creativa y original.	La presentación del portafolio es normal y adecuada	La presentación del portafolio aunque es creativa, no es adecuada.	La presentación del portafolio es muy sencilla y poco original.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	El alumno evidencia todos los logros en el proceso y en los contenidos demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.	El alumno evidencia la mayoría de logros en el proceso y en los contenidos demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.	El alumno evidencia algunos logros en el proceso y en los contenidos demostrando algún esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos	El alumno no evidencia ningún logro en el proceso y ni en los contenidos no demostrando esfuerzo, ni calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.
CONTENIDOS	Las ideas expresadas están perfectamente organizadas de forma clara siguiendo un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas están satisfactoriamente organizadas de forma clara siguiendo un orden suficientemente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas no están suficientemente organizadas de forma clara y no siguen un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.	Las ideas expresadas están mal organizadas y no siguen un orden totalmente lógico con coherencia y cohesión.

Con esta evaluación, se busca no solo medir el dominio del contenido académico, sino también fomentar un ambiente de aprendizaje motivador y colaborativo donde cada estudiante pueda demostrar y desarrollar sus habilidades lingüísticas y de pensamiento crítico en un contexto significativo y emocionante como es la exploración del espacio en inglés.

## **5. CONCLUSIONES**

La implementación de estrategias de motivación y gamificación en el aula de inglés influye positivamente en el comportamiento y rendimiento de los estudiantes. A lo largo de este trabajo, se ha mostrado que conectar los intereses personales de los alumnos, promover el aprendizaje colaborativo, integrar tecnologías educativas y proporcionar retroalimentación efectiva son prácticas clave para crear un entorno de aprendizaje motivador y dinámico. Herramientas como Duolingo, Kahoot, Classcraft y Minecraft han probado ser útiles para hacer el proceso educativo más interactivo y atractivo, aumentando la participación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

En resumen, la combinación de estas estrategias no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece la autoestima y la confianza de los estudiantes. Estas prácticas innovadoras permiten a los alumnos superar obstáculos de manera divertida y significativa, creando un ambiente positivo y seguro para el aprendizaje. La continua exploración y aplicación de estas metodologías en el aula de inglés es esencial para preparar a los estudiantes con las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual.

## 6. REFERENCIAS

- Bacete, F. J. G., & Betoret, F. D. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Remedios*, 1(3).
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24 (6), 1162-1175.
- Casado Ramos, M. (2016). La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria.
- Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios (Cedec). (n.d.). Rúbrica de evaluación del portafolio personal / diario de aprendizaje. Recuperado de <https://cedec.intef.es/rubrica/rubrica-de-evaluacion-del-portafolio-personal-diario-de-aprendizaje/>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour*. Springer Science & Business Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- de Palacios, F. A. G., & Herrera, D. (2021). Motivación: Trascendencia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Revista Saberes APUDEP*, 4(2), 38-57. <https://core.ac.uk/download/pdf/487397589.pdf>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy? *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Gil-Quintana, J., & Cantillo-Valero, C. (2018). Gamificación en la educación: Potencial y desafíos. *Revista de Educación a Distancia*, 56, 1-18.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- González, J., & Area, M. (2020). El aprendizaje basado en juegos digitales: Una revisión teórica desde la perspectiva educativa. *Teoría de la Educación*, 31(1), 87-107.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). Ieee.
- Herzberg, F., Mausner, B., & Snyderman, B. B. (1959). *The Motivation to Work*. John Wiley & Sons.
- Hwang, G. J., Sung, H. Y., Hung, C. M., Huang, I., & Tsai, C. C. (2016). Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 873-894.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. *Educational Technology & Society*, 19(2), 355-366.
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Simkins, D. (2013). *The arts of LARP: Design, literacy, learning and community in live-action role play*. McFarland.
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H. K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education – a literature review. *Contemporary Educational Technology*, 5(3), 155-166.
- Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). Duolingo effectiveness study. City University of New York, USA, 28.
- Vroom, V. H. (1964). *Work and Motivation*. Wiley.

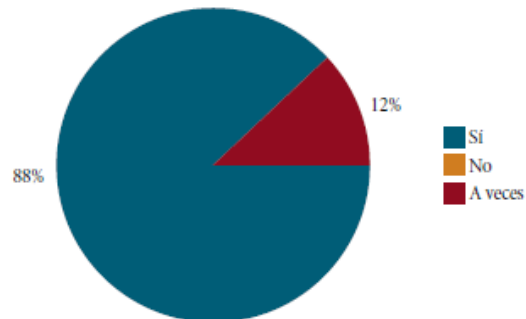
Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 149, 103818.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.



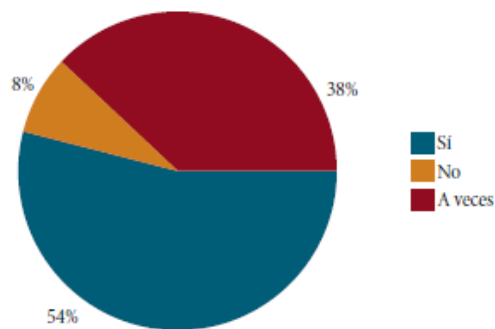
## 7. ANEXOS

*Gráfico 1. Interés del alumnado por el uso de dinámicas de juegos*  
¿Te parece interesante cuando el profesorado utiliza dinámicas de juegos en el aula?



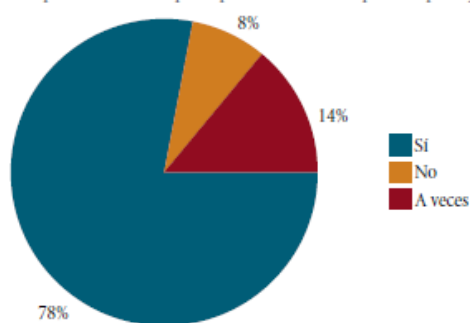
Anexo 1

*Gráfico 2. Participación del alumnado ante simulaciones de juego*  
¿Participas más en el aula cuando se trata de simular un escenario de juego?



Anexo 2

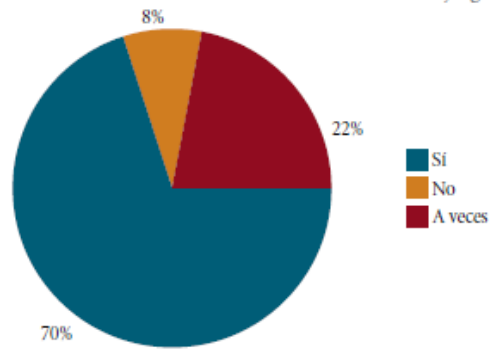
*Gráfico 3. Satisfacción del alumnado en asignaturas que dedican tiempo al juego*  
¿Te gusta más una asignatura por el hecho de que el profesorado dedique tiempo al juego?



Anexo 3

**Gráfico 4. Comprensión del alumnado en asignaturas que dedican tiempo al juego**

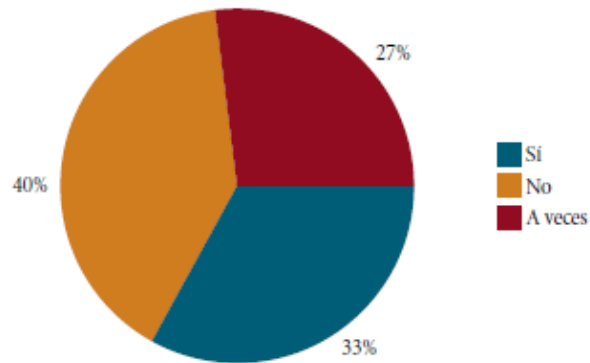
¿Entiendes mejor un determinado tema cuando lo abordas mediante un juego?



Anexo 4

**Gráfico 5. Preferencias del alumnado por las prácticas lúdicas**

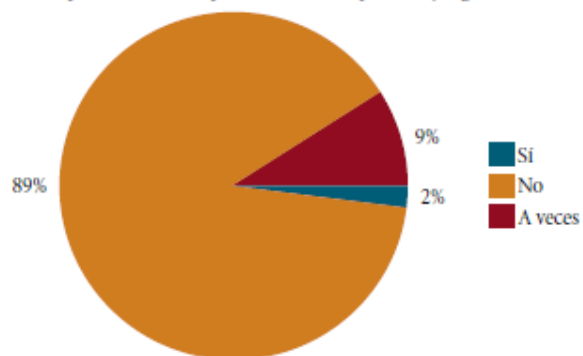
¿Preferes que te expliquen la teoría y estudiar en casa antes que practicar sobre la misma en el aula?



Anexo 5

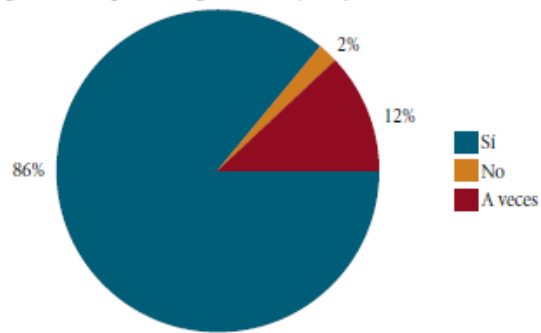
**Gráfico 6. Valoración positiva del juego en el aula**

¿Piensas que es una pérdida de tiempo dedicar un espacio al juego en el aula?



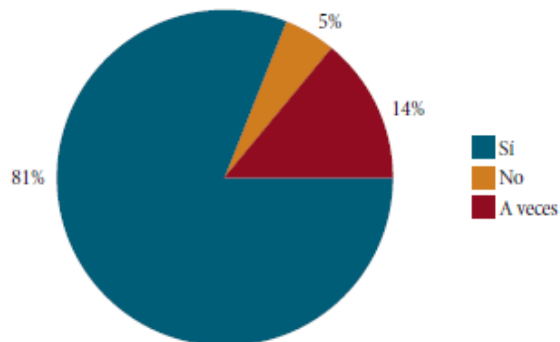
Anexo 6

**Gráfico 7. Intención del alumnado por mejorar el aprendizaje en escenario de juego**  
Cuando juegas en clase, ¿te entran ganas de mejorar y hacer las cosas bien?



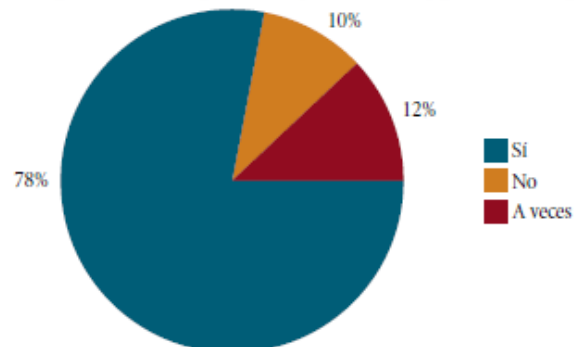
Anexo 7

**Gráfico 8. Aumento del compromiso del alumnado ante escenarios de juego**  
Cuando se aplica el juego en el aula, ¿te sientes más comprometido con la asignatura?



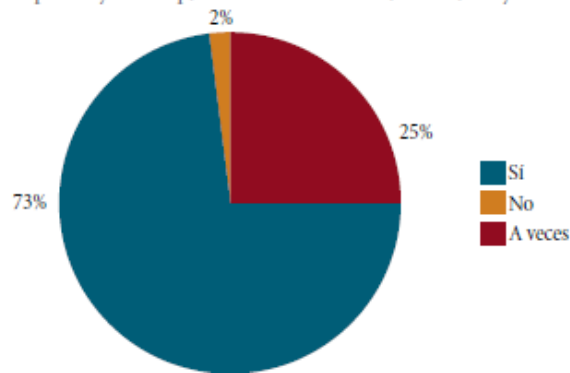
Anexo 8

**Gráfico 9. Uso de recompensas en el aula**  
¿Tienes algún sistema de recompensa en el aula por el trabajo bien hecho y por buen comportamiento?



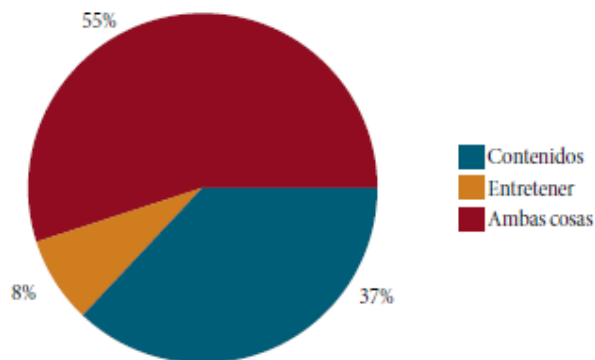
Anexo 9

**Gráfico 10. Valoración por el alumnado de la utilidad de las recompensas**  
 ¿Consideras que las recompensas y metas que se establecen en el aula son útiles y te motivan más?



Anexo 10

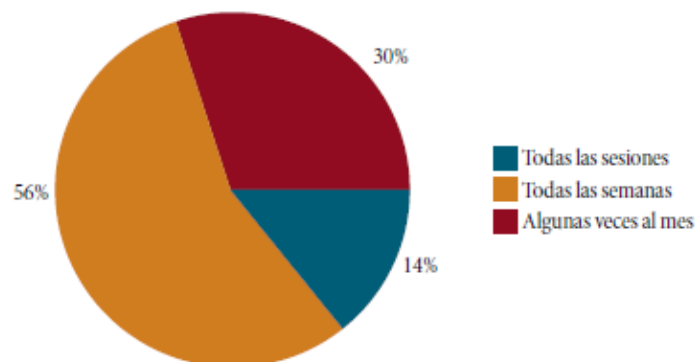
**Gráfico 11. Valoración por el alumnado de la relación juegos-contenidos**  
 ¿El juego que vivencias en el aula está relacionado con los contenidos o es dirigido a entretener?



Anexo 11

**Gráfico 12. Calificación por parte del alumnado del grado de asiduidad del uso juegos**

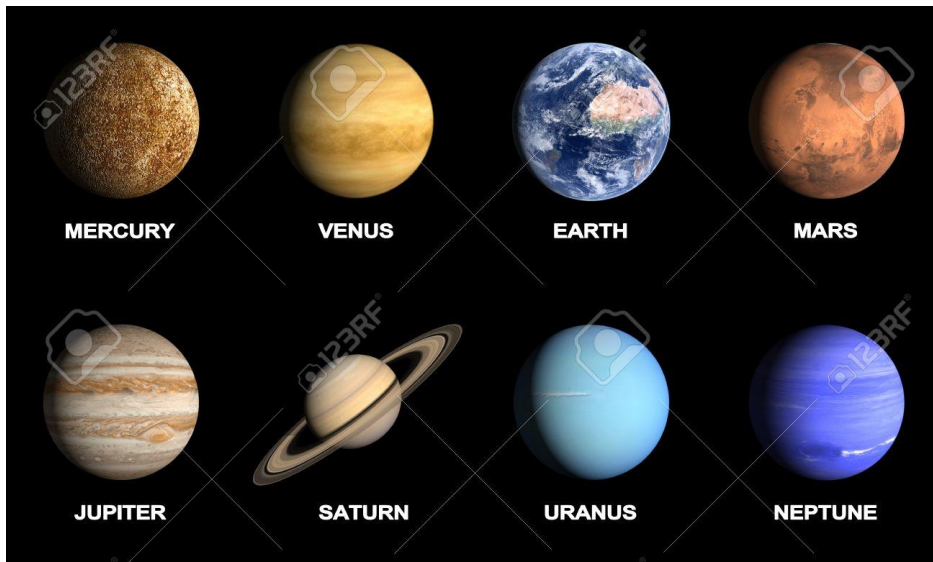
¿Cada cuánto juegas en el aula o utilizas algún elemento que relaciones con el juego?



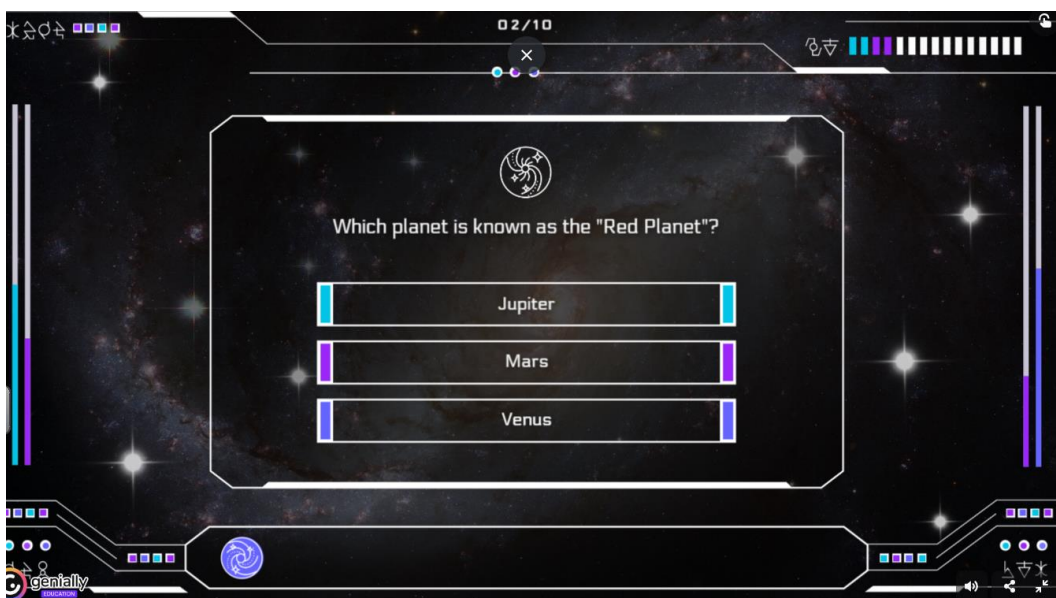
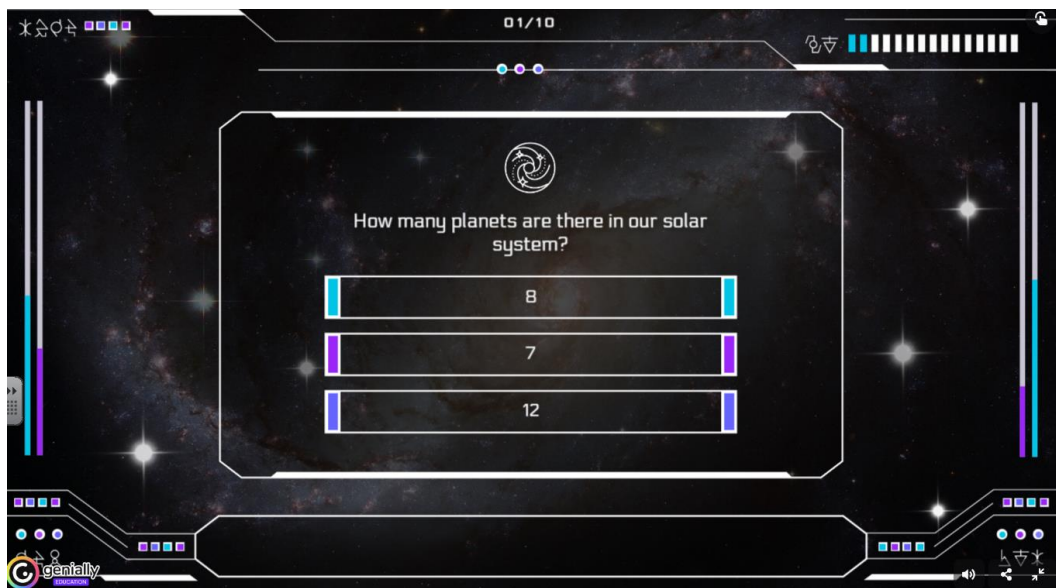
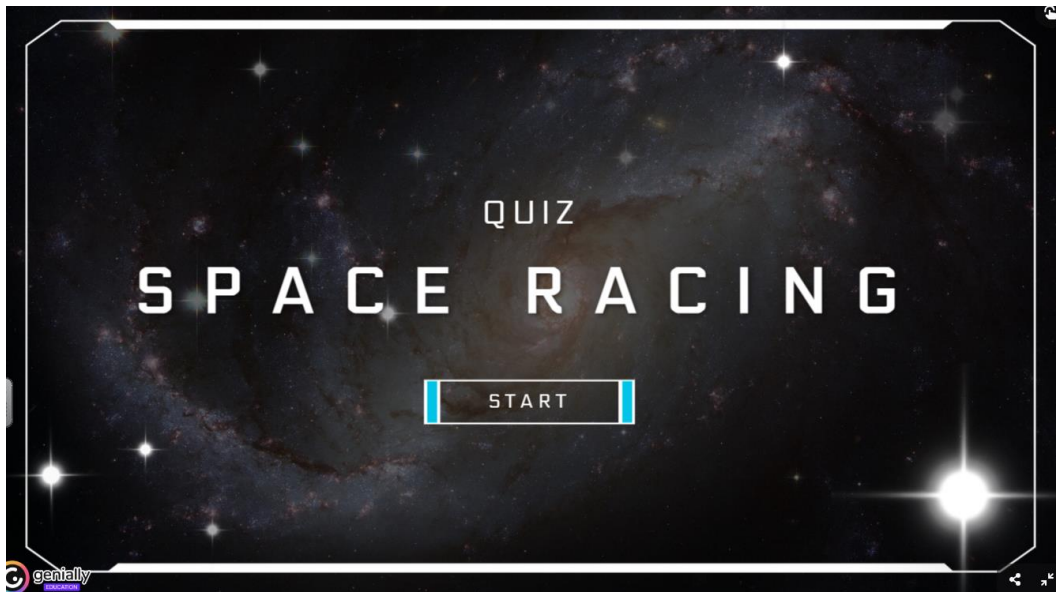
Anexo 12



(anexo 13)



(anexo 14)



03/10

What is the name of the planet famous for its rings around it?

Saturn

Jupiter

Neptune

This screenshot shows a quiz interface with a dark space background. At the top, it displays '03/10' and a progress bar. The question is 'What is the name of the planet famous for its rings around it?'. Below the question are three answer options: 'Saturn', 'Jupiter', and 'Neptune'. The interface includes a 'genially' logo in the bottom left and various navigation icons.

04/10

What is the name of the large natural satellite that orbits the Earth?

Star

Comet

Moon

This screenshot shows a quiz interface with a dark space background. At the top, it displays '04/10' and a progress bar. The question is 'What is the name of the large natural satellite that orbits the Earth?'. Below the question are three answer options: 'Star', 'Comet', and 'Moon'. The interface includes a 'genially' logo in the bottom left and various navigation icons.

05/10

What does "gravity" mean in Spanish?

Energía

Luz

Gravedad

This screenshot shows a quiz interface with a dark space background. At the top, it displays '05/10' and a progress bar. The question is 'What does "gravity" mean in Spanish?'. Below the question are three answer options: 'Energía', 'Luz', and 'Gravedad'. The interface includes a 'genially' logo in the bottom left and various navigation icons.

06/10

How do you say "estación espacial" in English?

- Space station
- Spaceship
- Satellite

07/10

What is a "solar system" in English?

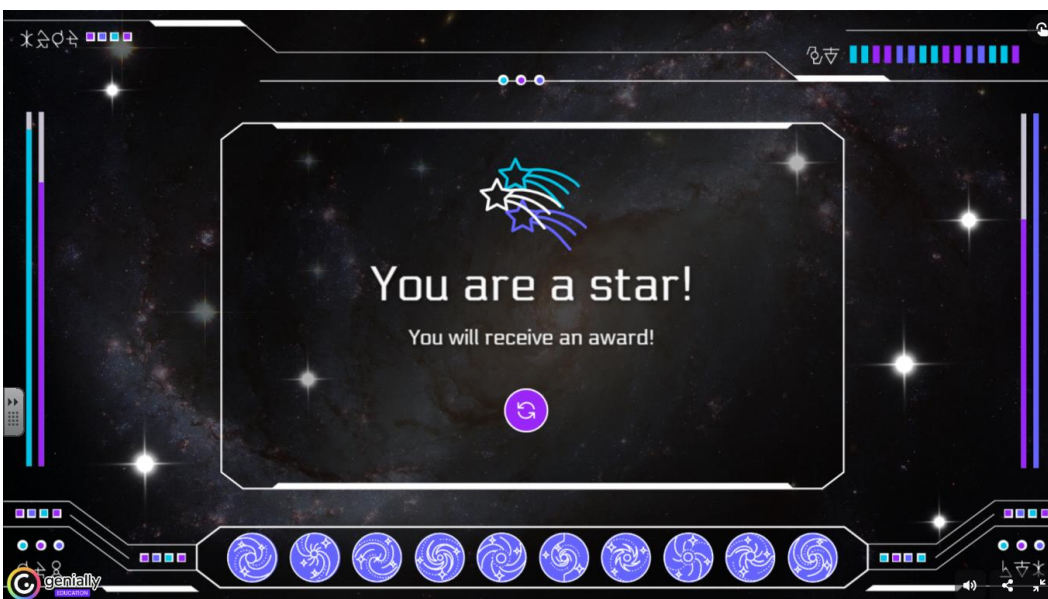
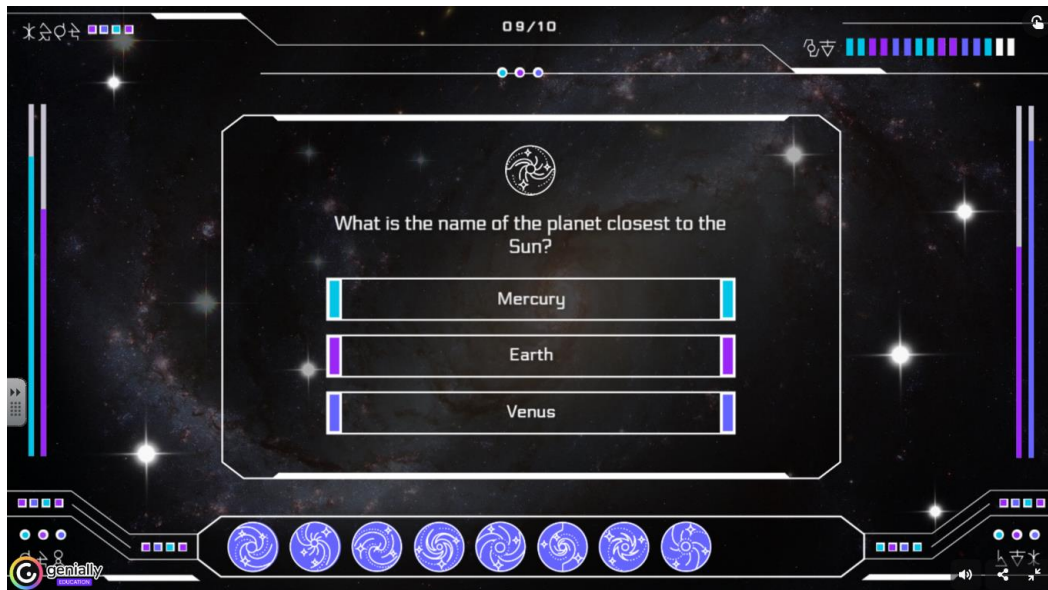
- Galaxy
- Sistema Solar
- Star

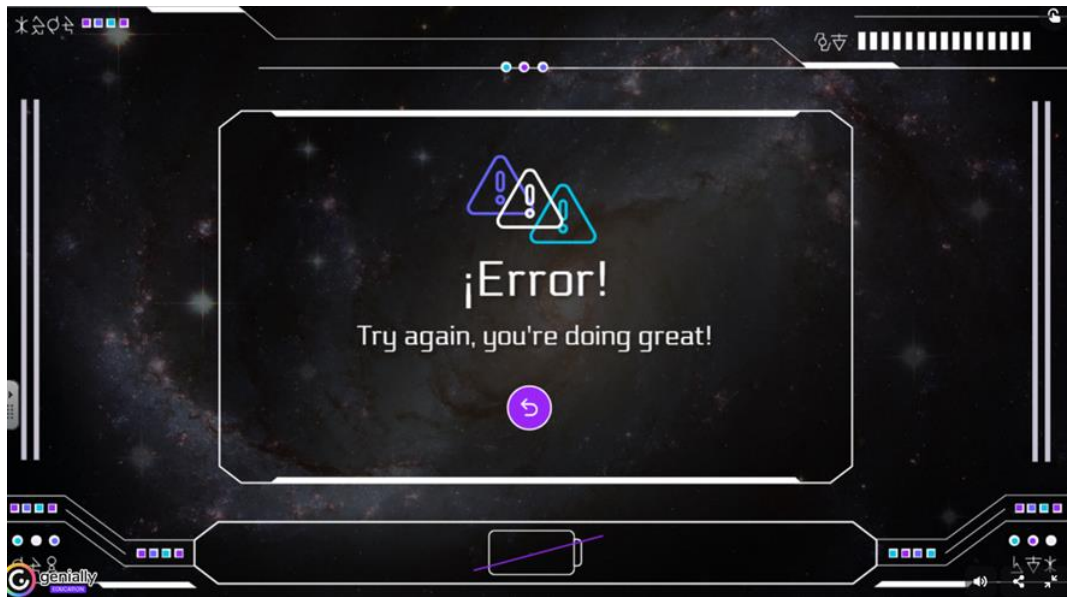
08/10

Which spacecraft landed the first humans on the Moon in 1969?

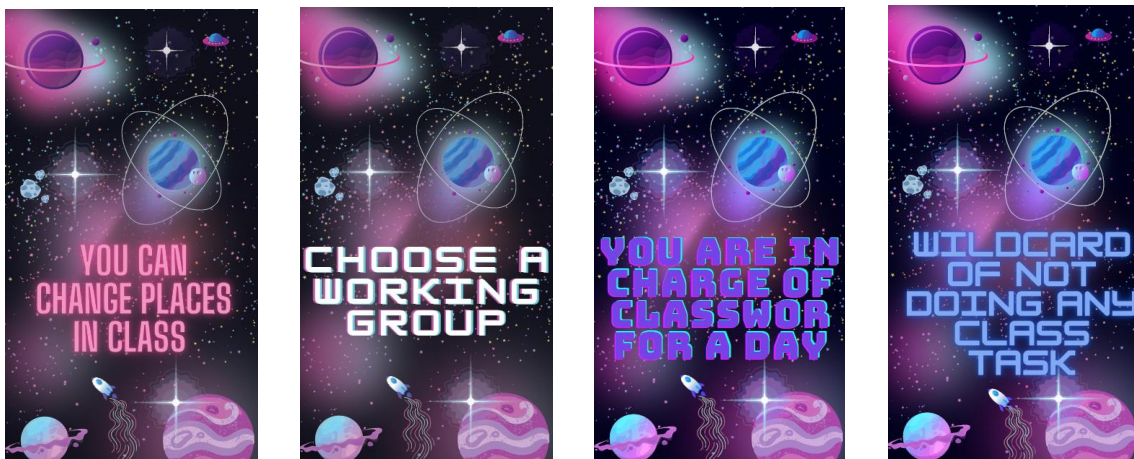
- Hubble
- Apollo 11
- Voyager







(anexo 16)



(anexo 17)



(anexo 18)