



---

**Universidad de Valladolid**

---

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

Grado en español: Lengua y literatura

TRABAJO FIN DE GRADO

***Gamificación en el aula de ELE***

Presentado por Jairo Martín de la Fuente

Tutelado por: Carmen Hernández González

**RESUMEN/ ABSTRACT:**

Aproximación teórico experimental a las técnicas didácticas utilizadas en la *gamificación*, aplicadas a la enseñanza de español como lengua extranjera.

Theoretical experimental approach to didactic techniques used in gamification, applied to teaching Spanish as a foreign language.

**PALABRAS CLAVE/ KEY WORDS:**

Gamificación, didáctica, ELE, juego.

Gamification, didactic, ELE, games.

## INDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>3</b>
1.1 Hacia un mundo gamificado.....	4
1.2 Juego VS <i>gamificación</i> .....	5
<b>2. <i>Gamificación</i> en el aula.....</b>	<b>6</b>
2.1 <i>Gamificación</i> en la educación.....	6
2.2 <i>Gamificación</i> en el aula de ELE.....	8
2.3 Propuesta didáctica.....	11
<b>3. Conclusiones.....</b>	<b>17</b>
<b>4. propuesta final.....</b>	<b>21</b>
<b>5. Bibliografía.....</b>	<b>25</b>

## **1. INTRODUCCIÓN:**

En el presente trabajo damos cuenta de una investigación con aproximaciones tanto teóricas como prácticas al mundo de posibilidades que se abre ante nosotros con esta nueva realidad, la gamificación (*gamification*).

En los últimos tiempos venimos escuchando, quizás demasiado, la palabra gamificación, un término anglosajón adaptado malamente a nuestra lengua; la definición de *gamification* es la siguiente, “es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.”

La RAE aún no se ha pronunciado al respecto de este nuevo término pero si lo ha hecho la Fundéu BBVA que propone como término español ludificación, mucho más cercano a la posible evolución de la palabra juego. De la cual proviene *gamification* (*game*)

En este estudio nos referiremos a las mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas como gamificación ya que es el término más extendido hoy en día sin despreciar en ningún momento el propuesto por la Fundéu BBVA.

Creemos que con la elección de este hacemos más sencilla la comprensión del trabajo, pudiéndonos centrar en lo que nos ocupa. Debemos explicar que nuestro trabajo se compondrá de una serie de conceptos teóricos, explicados y argumentados, que se verán apoyados por una investigación de campo en la que podremos ver los efectos de la llamada “gamificación”

## **1.1 Hacia un mundo gamificado**

Antes de centrarnos en la vertiente educativa de la gamificación, debemos conocer sus orígenes los cuales se remontan en España a 2010; ya se hablaba de gamificación en Estados Unidos pero es en 2010 cuando Google recoge gamificación como tendencia y así continuaría hasta nuestros días.

Los primeros usos que conocemos de la gamificación están relacionados con el *e-business*, el *marketing* y la fidelización de clientes en empresas. Hasta hoy en día se han ido desarrollando estas diferentes aplicaciones prácticas de esta nueva realidad, hasta llegar a su uso en la educación. Hoy en día encontramos la gamificación en la mayoría de los sectores culturales y sociales.

Según definíamos al inicio de este trabajo conocemos gamificación como la utilización de mecánicas y dinámicas del juego en contextos no lúdicos con diferentes fines.

Una implementación de las diferentes estrategias del juego permite que los miembros de una comunidad, ya sea una empresa, una ciudad o una clase, participen de manera dinámica y activa en procesos que de otra forma resultarían pesados o forzosos.

Se ha demostrado en infinidad de casos que la utilización de elementos lúdicos es un gran agente de cambio para el comportamiento humano. Tenemos varios ejemplos que nos muestran cómo realizando algunos pequeños cambios, que en un primer momento nos podrían parecer inútiles o incluso cómicos, consiguen los objetivos esperados y además, lo hacen sin perjudicar en ningún caso al receptor de dichos estímulos consiguiendo que su tarea sea mucho más llevadera.

Veamos a continuación un caso llevado a cabo por National Geographic conocido como **crowd control**. *Crowd Control* es una serie en la que el experto en comportamiento humano Daniel Pink realiza cambios en elementos cotidianos para conseguir que la población recicle, vaya despacio con el coche, etc. Uno de los capítulos más conocidos fue en el que convirtió la ruta 66 de Estados Unidos en una carretera musical; si los conductores respetaban el límite de velocidad, la carretera reproducía una canción.

Otra de las grandes compañías que ha utilizado la gamificación es Volkswagen, en cuya página web podemos encontrar un apartado llamado *thefuntheory.com* cuyo objetivo, al

igual que el de otras marcas, es cambiar el mundo de una manera divertida. Una de las actividades llevadas a cabo fue convertir un contenedor de vidrio en una máquina de juegos en la que debías introducir las botellas según el orden que te marcaba la máquina para conseguir puntos. Los resultados fueron muy llamativos ya que en una noche este contenedor fue utilizado por unas cien personas distintas, mientras que el contenedor convencional tan solo lo utilizaron dos.

Estos dos casos que hemos comentado son los más llamativos por su complejidad, pero actualmente todas las grandes empresas utilizan la gamificación con el objetivo de fidelizar clientes; las tarjetas de puntos o las campañas publicitarias con concursos o mediante aplicaciones móviles están a la orden del día.

La gamificación avanza de manera imparable en el mundo comercial y de *marketing*. Si observamos los resultados obtenidos, nos podemos hacer una idea de lo que ocurrirá cuando centremos nuestros esfuerzos en implementar la gamificación en nuestras aulas. Uno de los problemas conceptuales que nos surge al intentar entender la gamificación es la diferencia de esta con el juego, ya que son conceptos muy ligados pero independientes. Esto es lo que trataremos en nuestro siguiente apartado.

## **1.2 Juego vs. Gamificación**

Con la proliferación tan rápida del término gamificación corremos el riesgo de que se pierda su significado original y se produzcan confusiones con los juegos tradicionales. El componente que hace distinguir ambos términos es principalmente el objetivo, puesto que el juego busca entretener únicamente y la gamificación persigue la obtención de nuevas competencias para el usuario. Al tomar esta definición podemos confundir gamificación con juegos serios. Los juegos serios a diferencia de la gamificación son juegos en sí mismos creados con un objetivo, ya sea la enseñanza o el *marketing*, en cambio la gamificación busca y desengrana los aspectos psicológicos del juego, sus componentes y elementos para ser utilizados en contextos no lúdicos con el fin de motivar a la acción.

En resumidas cuentas, la gamificación pretende traspasar la barrera del entretenimiento y centrarse en los objetivos que persigue.

<b>JUEGOS</b>	<b>JUEGOS SERIOS</b>	<b>GAMIFICACION</b>
El Parchis	hotzone	competitividad
La Oca	Re-mission	solidaridad
El Monopoly	Food force	recompensa
Entretener	Objetivo fijo	Motivar

Uno de los eslóganes más escuchado para los juegos serios es el de “aprender jugando” , que casualmente coincide con el de la gamificación; pero queremos hacer hincapié y repetir, para que sea comprendido claramente, que los juegos serios son juegos que buscan determinados objetivos mientras que la gamificación no son juegos, sino que toman prestado las dinámicas y elementos que les interesan de determinados juegos para utilizarlas en contextos no lúdicos, de esta manera, motivar a la acción del usuario.

Es importante dejar clara la diferencia entre estos términos ya que una de las críticas que se le realizan a la gamificación es que siempre la hemos utilizado y que no es algo nuevo, siendo esta crítica errónea ya que lo que veníamos utilizando hasta ahora eran juegos, no gamificación.

Aclarado ya lo que es la gamificación, en un contexto no educativo, en los siguientes apartados veremos cómo aplicar esta técnica al ámbito educacional y en concreto a la enseñanza de idiomas como segunda lengua, en este caso el español. Iremos viendo cómo la gamificación se puede utilizar en la enseñanza y con resultados satisfactorios para después adentrarnos en un ejemplo de aplicación práctica llevada a cabo. Terminaremos viendo las complejidades que surgen y proponiendo una unidad didáctica final.

## **2. GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **2.1 Gamificación en la educación**

. El interés en la gamificación nace en nuestro caso a raíz de una falta de estímulos y motivación en el alumnado. Hemos visto a lo largo de los años cómo los alumnos acudían a clase como quien acude a un trabajo o a faenas que no son

de su agrado. Los alumnos han perdido el interés por las clases y lo ven como algo obligatorio que tienen que hacer. Por el contrario, hemos asistido a la revolución de los videojuegos, Gentes de edades muy dispares, pasan horas frente a una pantalla intentando lograr unos objetivos, pasándose pantallas de videojuegos que en muchos casos tienen que repetir en múltiples ocasiones para conseguir el objetivo. Puede parecer algo tedioso pero los usuarios no rechazaban volver a repetir dicho nivel o pantallas, sino que no les importaba hacerlo hasta la saciedad para conseguir su objetivo, ya sean monedas, insignias o logros. Desde este concepto nace la gamificación, buscando una motivación extra para el alumnado, trasladando los métodos y técnicas de los juegos al aula. Si conseguimos que el alumno quiera aprender, quiera estudiar para conseguir logros, insignias o diferentes estímulos y objetivos que podamos proporcionarle, Estos podrán aprender sin enterarse en realidad de que están aprendiendo, para ellos será como jugar a un videojuego más.

Los videojuegos nos ofrecen una serie de mecánicas que podemos poner en práctica dentro del aula para gamificarla. A continuación se detallan las más conocidas aunque podemos aplicar otras muchas:

- Acumulación de puntos: se asigna un valor a determinadas acciones o actividades y estos se van acumulando.
- Niveles: los usuarios deben ir superando distintos niveles para alcanzar los siguientes.
- Premios: con la consecución de diferentes objetivos se otorgan distintos premios a los participantes.
- Regalos: bienes que se le dan al participantes de forma gratuita al conseguir un objetivo.
- Clasificaciones: clasificar a los usuarios en una tabla, en función de sus logros, Haciéndolo ver en una lista o *ranking*
- Desafíos: hacer competir entre sí a diferentes usuarios por la consecución de un objetivo.
- Misiones o retos: resolver un problema u objetivo planteado, en solitario o en grupo.

Todas estas mecánicas se pueden poner en práctica de diferentes maneras, buscando diferentes objetivos o competencias del usuario. Dependiendo del tipo de alumnos, edades e inquietudes, unas técnicas serán más interesantes que otras. Veremos más tarde como la edad es un factor muy importante para definir que técnica utilizar para cada grupo de alumnos.

Las técnicas mecánicas más conocidas son las siguientes:

- Recompensa: la consecución de un beneficio por parte del usuario.
- Estatus: tanto social, como valorativo, clasificarse en la parte alta de la tabla puede ser muy motivador en según qué grupos.
- Logro: como satisfacción personal.
- Competición: el simple hecho de competir con los demás es muy motivador en el ser humano.
- Solidaridad: ayudar al prójimo mediante la consecución de diferentes objetivos, es una buena arma para la motivación de un grupo.

Como hemos visto, tanto las técnicas mecánicas como las técnicas dinámicas ofrecen múltiples ventajas en al ámbito educativo en cuanto al aprendizaje de contenidos, así como en el ámbito social y personal del individuo.

Para acompañar a estas técnicas, debemos argumentar este aprendizaje. El alumno no querrá participar de la experiencia si no encuentra una razón para hacerlo. Es cuando entra en juego la narrativa.

La narrativa dentro de un videojuego se refiere a la historia que cuenta el mismo, ¿por qué competir?, ¿por qué conseguir logros?, ¿por qué subir de nivel?

Necesitamos que el usuario se identifique con un personaje, que sienta lo mismo que él y quiera luchar por conseguir una meta final. Más tarde en la aplicación práctica de este trabajo podremos comprobar la importancia de una buena narrativa dentro del aula gamificada.

## **2.2 Gamificación en el aula de ELE**

Pasamos ahora a centrar nuestro discurso en la utilización de la gamificación en un contexto concreto; es fácil siempre hablar de términos generales y diferentes actuaciones gamificadas a gran escala pero este trabajo pretende una actualización concreta de la enseñanza mediante este método en el aula de ELE. Hoy en día la enseñanza de idiomas esta masificada, la globalización hace que el ser humano intente comunicarse con sus semejantes y provoca el interés por otras lenguas. La enseñanza de estas se puede hacer de muchas maneras, diferentes teorías que conocemos y que nos pueden gustar en mayor o menor medida. Nos hemos dado cuenta de que en la totalidad de estos métodos, la presencia de elementos lúdicos es compartida. Cualquier método que utilicemos va a introducir juegos. Los cuales pueden ser tradicionales, tal y como los concebimos a lo largo de la historia, o pueden ser gamificaciones. La diferencia entre estos dos términos ya la conocemos. Pero debemos recordar que el juego no deja de ser el antepasado de la gamificación y son muchas las teorías desarrolladas sobre este.

A lo largo de la historia, se ha estudiado repetidas veces la importancia del juego en el desarrollo del ser humano. No solo es importante el juego para desarrollarnos, el juego es una parte primordial para la diversión en todas las culturas. Es común por tanto este sistema de diversión en todos los seres humanos e incluso somos capaces de verlo en animales. Como veremos a continuación, el juego nos va a permitir empatizar con quien nos rodea, desarrollarnos y evolucionar hacia la edad adulta. Una vez seamos adultos, no perdemos esa capacidad de jugar, tan solo debemos buscar otras motivaciones para ese juego; si las encontramos, podremos agilizar y dinamizar actividades que concebíamos como aburridas.

Grandes teorías han relacionado directamente el juego en la infancia con un desarrollo positivo hacia la edad adulta. Según la teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross (2008), el juego en la infancia es una preparación de las actividades que el individuo deberá realizar de mayor.

“El gato que juega con un ovillo aprenderá a cazar ratones, el niño que juega con sus manos aprenderá a manejar su cuerpo” Karl Gross (1902, P: 68)

Otras teorías no menos importantes como la de Lev Semyonovich Vygotsky (2012) relacionan la importancia del juego con un contexto social del individuo, en este contexto se establecen papeles o roles que son complementarios al propio individuo.

En el libro, *Enseñar en clave de juego*, coordinado por Patricia Sarle y en el que participan R.Garrido, C.Rosemberg e I.Rodríguez Sáenz, comentan que, al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se encuentra y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo real.

Viendo todas estas concepciones del juego podemos ver múltiples coincidencias entre ellas. El juego podemos decir que es algo innato al individuo que provoca y motiva su desarrollo, su formación. Además, el juego dinamiza el crecimiento personal y social de este, haciéndole enfrentarse a situaciones del mundo real con otros participantes.

Podríamos llegar a decir que el juego es una realidad diferente a la nuestra en la que el individuo puede experimentar y aprender comportamientos para la vida real.

Partiendo de esta base del juego como dinamizador del aprendizaje, vamos a introducirnos en el mundo de la gamificación, que en su último exponente parte del juego. No del juego en sí mismo, sino de las mecánicas y dinámicas que este utiliza para conseguir su objetivo.

A continuación, pasamos a explicar la propuesta didáctica llevada a cabo durante el mes de julio de 2014 y el mes de julio de 2016. El contexto en el que se enmarca esta investigación, es algo diferente a lo que se podría esperar de una clase de idiomas convencional. El curso se enmarca dentro de un campamento de verano, realizado en Polonia en el cual los usuarios reparten su tiempo entre la práctica del fútbol y el aprendizaje de español. La dedicación diaria a las clases de español era de cuatro horas durante una semana, por lo que lo podemos considerar un curso intensivo.

Sabiendo que el hecho de que la gamificación esté enmarcada en un contexto lúdico de por sí, que puede llevar a preguntarnos si estas técnicas funcionarían en un contexto más serio de clases anuales, queremos dar algunos ejemplos sobre la utilización de la

gamificación en el ámbito de la educación, que se han llevado a cabo en contextos menos lúdicos que un campamento de verano.

El mayor exponente español del desarrollo de estas técnicas hoy en día es Javier Espinosa, premio nacional de educación 2015. Premio concedido por la gamificación realizada basándose en el conocido juego de telefonía móvil *clash of clans*. Dicha gamificación aunaba cuatro asignaturas diferentes en educación secundaria siendo una gamificación multidisciplinar. En esta gamificación colaboraron también Jaione Pozuelo y Carlos Mata en el instituto IES Antonio de Nebrija.

En palabras del propio Javier Espinosa, define sus clases de esta manera:

*“La metodología que empleo es aprendizaje basado en proyectos, retos y problemas, flipped classroom, trabajo cooperativo, taxonomía de Bloom, inteligencias múltiples y todo rodeado de los principios de la neurodidáctica. Dependiendo de la clase empleo la metodología más adecuada. Aunque en casi todas empleo como fondo la gamificación.”*  
(2016, <http://www.educatribu.net/index.php/gente/unaPersona/68/12>)

Como vemos, la gamificación no es algo lejano o futurista, sino que ya es real en nuestra educación. Por ello, nosotros quisimos poner en práctica estos elementos, en un contexto diferente pero educativo igualmente.

Para conocer bien el contexto debemos saber, como hemos dicho, que es un campamento de verano, pero más importante aún es la edad de los participantes. Los usuarios de esta gamificación tenían edades comprendidas entre los diez y los doce años.

Durante esta etapa, los niños sufren muchos cambios, tanto físicos como emocionales o sociales. Socialmente va a aumentar el sentimiento de pandilla, la relación con los demás es muy importante en esta etapa. Además, los niños de esta edad son muy activos y por ello, el elemento lúdico puede ser muy importante para mantener su atención.

### **2.3 Propuesta didáctica.**

## **GAMIFICACIÓN INDIVIDUAL**

En esta primera gamificación llevada a cabo, nos basamos en una técnica muy clara que venía promovida por el contexto del curso que se impartía. Al encontrarnos en un campamento de fútbol, pretendimos introducir a los alumnos en una competición. Utilizamos las siguientes mecánicas y lo acompañamos con una narrativa sobre la *Champions League*, en la que cada alumno representaba un equipo y debía conseguir la victoria:

- Acumulación de puntos: se asigna un valor a determinadas acciones o actividades y estos se van acumulando.
- Premios: con la consecución de diferentes objetivos se otorgan distintos premios a los participantes.
- Desafíos: hacer competir entre sí a diferentes usuarios por la consecución de un objetivo

Durante toda la semana los alumnos iban consiguiendo puntos al realizar las distintas tareas del temario. Estos puntos se acumulaban y se veían reflejados en una clasificación colgada en la pared de la clase. Además de esta clasificación, se realizaban desafíos diarios en los que los alumnos con mejor comportamiento podían competir entre sí en una nueva actividad que tenía como recompensa tres puntos más para la clasificación.

## **LUNES**

- Introducción y explicación teórica de los contenidos
- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Ejercicios de competición entre los usuarios: demostración de los conocimientos adquiridos
- Ejercicios entre los finalistas

## **MARTES**

- Introducción y explicación teórica de los contenidos
- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Practica en parejas

- Competición entre parejas

## **MIÉRCOLES**

- Resumen de contenidos aprendidos
- Actividades de afianzamiento individuales
- Ejercicios de competición entre los usuarios
- Lectura de la clasificación

## **JUEVES**

- Introducción y explicación teórica de los contenidos
- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Ejercicios de competición entre los usuarios: demostración de los conocimientos adquiridos
- Ejercicios entre los finalistas

## **VIERNES**

- Introducción y explicación teórica de los contenidos
- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Practica en parejas
- Competición entre parejas

## **SÁBADO**

- Resumen de contenidos aprendidos
- Actividades de afianzamiento individuales
- Ejercicios de competición entre los usuarios: dinámica tipo concurso televisivo
- Lectura de la clasificación
- Actividades de repaso

## DOMINGO

- Prueba final
- Lectura de clasificación
- Entrega de premios.

Con esta dinámica vamos introduciendo nuevos contenidos, a la vez que recordamos los anteriores. Todo ello se realiza dentro del contexto de la competición, en este caso con una narrativa futbolística. Las actividades realizadas en pareja tienen que ver con el carácter oral de la enseñanza ejercida, se pretende que los alumnos consigan mantener una conversación en español al final de la semana de introducción a esta lengua. Todos los contenidos fueron impartidos de manera lúdica dado el carácter de este curso.

## GAMIFICACIÓN GRUPAL

Tras los resultados obtenidos en la primera gamificación realizada de manera individual, decidimos poner en práctica esta vez algunos ejercicios parecidos pero de manera grupal. Siguiendo con el contexto narrativo anterior los alumnos se situaban en la *Champions League* pero esta vez se formaban dos equipos en cada grupo de trabajo. Al realizar esta gamificación de forma grupal, poníamos en práctica algunas dinámicas diferentes.

- Competitividad: de nuevo los usuarios deben competir entre sí para lograr puntos
- Solidaridad: esta vez el trabajo en equipo es muy importante por lo que los alumnos se deben ayudar entre sí, reforzando aptitudes sociales.

En cuanto a las mecánicas utilizadas, fueron las mismas que en la gamificación individual:

- Acumulación de puntos: se asigna un valor a determinadas acciones o actividades y estos se van acumulando.

- Premios: con la consecución de diferentes objetivos se otorgan distintos premios a los participantes.
- Desafíos: hacer competir entre sí a diferentes usuarios por la consecución de un objetivo

Al dividir el total del grupo en dos equipos, cada uno se identificaba con uno de los finalistas de las *Champions League* y mediante los puntos que deben conseguir, tienen como objetivo ganar la final de esta competición. Además de la competición entre equipos, los mejores alumnos de cada equipo recibirían un premio por lo que no perdemos la motivación de sumar puntos y subir en la tabla clasificatoria.

#### **LUNES:**

- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Puesta en común y corrección grupal
- Ejercicio para los mejores de cada equipo (se identificarán como capitanes de sus respectivos equipos)
- Actividad por equipos

#### **MARTES:**

- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Puesta en común y corrección grupal
- Competición entre capitanes
- Actividad por equipos

## **MIÉRCOLES:**

- Explicación teórica y resumen de los conocimientos de días anteriores
- Ejercicios prácticos individuales (al finalizar el ejercicio, los alumnos más adelantados pueden ayudar a sus compañeros de equipo más rezagados)
- Competición entre ambos equipos
- Lectura del marcador y clasificación de capitanes

## **JUEVES:**

- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Puesta en común y corrección grupal
- Ejercicio para los capitanes (en este caso serán los demás miembros del equipo los que puedan ayudar a su capitán a tomar una decisión)
- Actividad por equipos

## **VIERNES:**

- Explicación de los materiales
- Ejercicios individuales
- Puesta en común y corrección grupal
- Competición entre capitanes (en esta ocasión los capitanes con su victoria podrán dar un punto a sus respectivos equipos)
- Actividad por equipos

## **SÁBADO:**

- Resumen de contenidos aprendidos
- Actividades de afianzamiento individuales
- Ejercicios de competición entre equipos: dinámica tipo concurso televisivo
- Lectura de la clasificación
- Actividades de repaso

## **DOMINGO:**

- Prueba final
- Suma total de puntos entre ambos equipos (con un juego con la posibilidad de deshacer un posible empate)
- Entrega de premios a los capitanes
- Entrega de premios al ganador

Como aclaraciones a esta unidad didáctica podemos decir que llegamos a las mismas conclusiones que en la gamificación individual.

### **3. CONCLUSIONES**

Después de la realización de ambas unidades didácticas, extraemos varias conclusiones. Algunas de ellas nos empujan a continuar gamificando y hacerlo cada vez de una manera más profunda. Otras nos redirigen y muestran la manera más óptima para gamificar, hay elementos que deberemos sustituir o incluso eliminar para conseguir la mayor motivación posible.

Dado el carácter del curso impartido y su contexto, nos fue fácil encontrar un argumento narrativo interesante para los alumnos, pero sabemos que es muy probable que en futuras gamificaciones, algunos alumnos no se sientan atraídos por el hilo conductor de la misma. Por ejemplo en nuestra gamificación el argumento narrativo era el fútbol, en este caso todos los alumnos participaban en un campus de fútbol por lo que sabíamos que la temática iba a ser atractiva. Quizá esta misma temática, saliéndonos del contexto del campus no sea atractiva para los usuarios femeninos, ya que las posibles alumnas se pueden ver más atraídas por otros temas. Queremos con esto destacar la importancia del contexto narrativo que seleccionemos.

El argumento narrativo pasa a nuestro parecer a un primer plano, su selección puede implicar una pérdida de interés en parte de los usuarios por lo que antes de realizar una gamificación debemos estudiar a los participantes, buscar un argumento narrativo común a todos ellos o al menos que sea del interés de la gran mayoría. En gran parte la motivación que provoca la gamificación viene dada por este contexto.

Llegamos también a estas conclusiones tras observar las gamificaciones llevadas a cabo por el profesor Javier Espinosa en sus clases gamificadas de educación secundaria, donde recurre a temáticas amplias como salvar la tierra o juegos de telefonía móvil de actualidad; de esta manera, prácticamente se asegura el interés por parte del alumnado.

Nosotros somos partidarios de la utilización de temas clásicos que desde la antigüedad han interesado al ser humano. El valor, el amor o hazañas épicas son situaciones en las

que la mayoría de personas se ven reflejados y se sienten más involucrados; de esta manera, no arriesgamos a la hora de seleccionar nuestro argumento narrativo.

Otras de las cuestiones que tras este trabajo obtuvimos, es la importancia de la edad de los usuarios. No van a tener los mismos intereses niños de 12 años que personas de 30 o 40 años. Para ello debemos seleccionar meticulosamente las dinámicas que vamos a utilizar, Aunque los niños también son solidarios, la solidaridad funciona mejor en personas mayores, que prefieren centrar sus esfuerzos en ayudar más que en competir. Por otro lado, los niños, son competitivos por naturaleza, quieren ganar ante todo y con ellos funcionara mejor la competitividad aunque como veremos más adelante se sienten también muy identificados con la solidaridad. La edad va a influir no solo en las dinámicas y mecánicas que seleccionemos sino que también influirá en la temática como hemos dicho antes, los intereses de los usuarios variaran dependiendo de muchos factores.

Otro de los factores que influirá en la toma de decisiones a la hora de preparar una gamificación, es el sexo de los participantes, las niñas no tienen los mismos intereses que los niños; por ello debemos buscar temáticas que puedan ser interesantes para ambos. Otro aspecto que aunque *a priori* parezca menos determinante, va a ser decisivo, es la cultura nacional de los participantes; si sabemos escoger una temática centrada en la cultura del país de nuestros usuarios, podremos motivarlos de una forma extra. En el trabajo llevado a cabo, los alumnos eran polacos y pudimos ver cómo el sentimiento nacional y de pertenencia a su país está muy desarrollado, aspecto que viene provocado por los efectos de la Segunda Guerra Mundial. Por lo que si utilizamos ese carácter nacionalista en algunas actividades, podremos reforzar el compromiso de los alumnos.

Por último, antes de pasar al aspecto que más nos llamo la atención, debemos hablar del contexto lúdico o menos lúdico. Como hemos dicho en repetidas ocasiones a lo largo de nuestro trabajo, el contexto en el que se desarrolló nuestra experiencia era en un campamento de verano; por lo tanto, el elemento lúdico estaba muy presente, pero debemos decir que creemos que una gamificación será mucho más fructífera en un contexto menos lúdico. La gamificación funciona como elemento diferenciador dentro de una educación que puede ser hoy en día aburrida para el usuario, por lo que dar pequeñas dosis de esta en contextos no lúdicos puede ser una de las fórmulas con mayor éxito. En la situación en que nosotros la desarrollamos, los usuarios tenían demasiados estímulos lúdicos por lo que en el ámbito educativo pierden interés.

Pasamos ahora a esclarecer la cuestión que más nos llamó la atención, y la que más cambios y pruebas nos obligo a realizar.

¿Gamificación individual o grupal? A que nos referimos con esto, En el contexto que realizamos de competición tuvimos dos opciones, una competición personal en la que

cada alumno era responsable de sus meritos o una gamificación grupal donde cada alumno aportaba sus conocimientos a un equipo.

La primera semana optamos por una gamificación individual en la que cada alumno representaba un equipo de futbol. Los dos primeros días la competitividad y la motivación no cesaron de aumentar, llegando incluso a producir discusiones entre los usuarios. Es este uno de los aspectos que debemos controlar en una gamificación basada en la competitividad en alumnos jóvenes ya que las ganas de ganar pueden llegar a ser perjudiciales en el comportamiento social del individuo. A los dos días vimos que la motivación continuaba creciendo en algunos alumnos pero en otros descendía considerablemente; nos dimos cuenta de que esto era a causa de la clasificación y el ranking de logros. En cuanto enseñamos la clasificación, los alumnos que la encabezaban tuvieron un crecimiento motivacional; es decir, veían que podían ser los ganadores e intentaban competir aún más con sus compañeros, que eran rivales directos. Por otro lado, los alumnos que se encontraban en la parte baja de la clasificación sufrieron una pérdida de motivación tremenda ya que se veían sin posibilidades de ganar la competición.

Esta realidad es muy común en las gamificaciones que utilizan la dinámica de la competitividad; al darnos cuenta, pensamos que una manera de solucionar este problema sería añadir otra dinámica, la solidaridad. Para añadir la solidaridad, la segunda semana decidimos dividir la clase en dos equipos. De esta manera los alumnos más aventajados se veían obligados a ayudar a los menos aventajados para conseguir que su equipo fuese el ganador. Aun utilizando esta técnica mantuvimos de algún modo la competición individual ya que los capitanes podían competir con los del otro equipo de manera individual. Tras esta prueba, nos dimos cuenta de que el sentimiento de pertenencia a algo mayor que la persona propia motivaba aun más a los alumnos. Para crear este sentimiento y motivación, una de las formulas es que creen un nombre de equipo, que dibujen su propio escudo o preparen un cántico. Todos estos instrumentos permiten que los alumnos sientan la necesidad de defender su equipo. Además en la prueba final, que era de carácter individual en ambos casos, los alumnos más aventajados nos pidieron poder ayudar a los alumnos que mas tardaban en concluir el examen. La prueba final fue un éxito en cuanto a las calificaciones y los alumnos ni siquiera se habían dado cuenta durante toda esa semana de que habían estado estudiando un idioma, para ellos había sido tan solo un juego.

A las conclusiones que llegamos en cuanto a este aspecto, es que la gamificación de un aula no puede basarse en una sola de las dinámicas del juego, al igual que un videojuego de varias de estas. De esta manera conseguiremos un equilibrio, en nuestro caso entre solidaridad y competitividad.

Los resultados de la segunda semana (gamificación grupal) fueron mejores que los resultados de la primera semana, no solo la evaluación final de los alumnos tuvo un incremento notorio en la calificación, sino que las relaciones sociales entre estos mejoraron.

Tras realizar todas las pruebas, podemos concluir que una buena gamificación se basa en el anterior estudio del usuario: edad, contexto cultural, sexo, argumento, más un equilibrio en la utilización de las diferentes dinámicas que nos proporcione una clase motivada y solidaria con los demás.

Como hemos dicho en repetidas ocasiones en este trabajo, el juego ha estado siempre presente en la educación, la cuestión es convertir la educación en un juego.

En este sentido se nos hace inevitable citar a la profesora Charo Nevado Fuentes (2008:1-14) ya que aun con las diferencias entre el juego y la gamificación que ya hemos explicado, llega a unas conclusiones muy parecidas a las nuestras:

*“En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el discente pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en la programación.”*

*“Los profesores nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que “se aprende jugando en clase” y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.”*

A continuación presentamos una gamificación creada siguiendo los valores y técnicas que se han expresado en nuestro trabajo. Pretendemos con esto proporcionar una muestra de una posible gamificación que podemos predecir que culminará con éxito el proceso educativo.

#### **4. PROPUESTA FINAL**

- Edad alumnos: 12/13 años
- Tipo curso: semanal intensivo
- Sexo: 50% mujeres 50% hombres
- Procedencia: Polonia

### Contexto argumentativo:

Una especie de alienígenas ha llegado a la tierra, precisamente han aterrizado en Varsovia. Los extraterrestres no quieren destruir la tierra pero ellos solo hablan una lengua, el español, al no poder comunicarse, se sienten amenazados y atacan a las personas. El equipo de gobierno os ha seleccionado para ser el equipo que consiga descifrar esa lengua y poder comunicarse con los marcianos para acabar con el conflicto.

Como equipo, tenéis una semana de preparación para poder descifrar esa lengua y comunicaros con ellos.

### Logros e insignias:

Los alumnos a lo largo de los días, podrán ganar en las actividades individuales diferentes insignias canjeables por premios.

- Insignia alienígena: al alumno que más español hable durante la clase, obtendrá un pase para poder abrir el cuaderno durante la prueba final durante 45 segundos.
- Insignia comportamiento: el alumno con mejor comportamiento durante la clase ganará un pase para ir al baño cuando lo desee.
- Insignia solidaria: el alumno que más ayude a sus compañeros ganará la posibilidad de regalar medio punto más en el examen a uno de sus compañeros.

### LUNES:

- Actividades de pertenencia al equipo (selección de nombre, bandera y lema)
- Presentación de los contenidos teóricos
- Actividad grupal. Ejemplos de posibles actividades:

1.

El primer paso para resolver este idioma es descifrar su código numérico,

Tú y tus compañeros debéis unir y conocer los números en español del 1 al 100

2.

Para comenzar a hablar con los alienígenas debemos saber saludar y utilizar las normas de cortesía de su lengua. (Explicación de los saludos y conversación sencilla en Español)

#### MARTES:

- Presentación teórica de los contenidos
- Actividad individual de consecución de insignias
- Ejercicios individuales sobre los contenidos teóricos
- Actividad grupal: primer encuentro con un alienígena, puesta en práctica de los saludos y conversaciones, repaso unidad anterior.

#### MIÉRCOLES

- Presentación teórica de los contenidos
- Actividad individual de consecución de insignias
- Ejercicios individuales
- Actividad grupal: inicio de la preparación de un dialogo con los alienígenas

#### JUEVES

- Presentación teórica de los contenidos
- Actividad individual de consecución de insignias
- Ejercicios individuales
- Actividad grupal: continuación del dialogo

#### VIERNES

- Repaso de los contenidos aprendidos hasta el momento ( mediante actividades y elementos lúdicos)
- Actividad grupal: utilización de los contenidos para escribir una carta a los alienígenas

#### SÁBADO

- Presentación teórica de los contenidos
- Actividad individual: conocimiento cultural y que contar de nosotros mismos a los alienígenas
- Actividad grupal: finalización del dialogo con los alienígenas

#### DOMINGO:

Durante la prueba final, los alumnos deben reunirse con los alienígenas y demostrar cuanto han aprendido de su lengua.

#### ACLARACIONES:

Esta gamificación puede variar, tanto en su forma como en su contenido, para ser aplicada en diferentes contextos. Se ha buscado con el argumento aunar ambos sexos e identificarlos con el sentido patriótico que caracteriza a los alumnos polacos, consiguiendo una motivación equilibrada para todos los alumnos. En esta gamificación hemos utilizado tanto la competitividad individual como la consecución de insignias, así como el trabajo en equipo para conseguir la comunicación en español. Además, con la utilización de insignias podemos controlar el comportamiento de los alumnos.

En esta gamificación utilizamos también el enfoque por tareas ya que es compatible con cualquier curso basado en la gamificación. Los alumnos durante el curso van preparando el dialogo con los alienígenas, que será la tarea final, tanto la carta como la prueba final o examen.

Bajo nuestro punto de vista y como conclusión final, esta sería una gamificación bastante completa aunque siempre podemos añadirle mas dinámicas o mecánicas, y, por supuesto, incluir elementos electrónicos y de *new media* (contenidos audiovisuales, internet...)

## **5. BIBLIOGRAFIA**

Bernabeu, Natalia (2009): *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea, Madrid.

Gross, Karl (1902): *Les jeux des animaux*. Felix Alcan Editeur, Paris.

Gross, Karl. (2008): “El juego como escuela de vida”, *MAGISTER. Revista miscelánea de investigación*, nº 22

Hangout de Eduga (2015): <https://www.youtube.com/watch?v=4L-gYH6qt-c>

Kapp, Karl (2012) *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*, John Wiley Sons Inc. San Francisco

Nevado Fuentes, C. (2008), “El componente lúdico en las clases de ELE”, *MarcoELE, Revista didáctica de ELE*, N°7. Salamanca.

S. Contreras, Ruth y Josñé Luis Eguia. (2016): *Gamificación en aulas universitarias*, Universidad autónoma de Barcelona, Barcelona.

Vigotsky, Lev (2012): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Austral, Barcelona.