



**UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TRABAJO FIN DE GRADO DE PEDAGOGÍA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO MOTIVACIONAL EN EL  
APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL PARA INMIGRANTES**

**Tutor académico: Pablo Daniel Franco Caballero**

**Alumna: Marta Blanco Jiménez**

-

**Málaga, 2019**

**Convocatoria de junio**

## Resumen

El presente trabajo recoge la intervención autónoma que se ha realizado para la empresa de formación en la cual he desarrollado mis últimas prácticas. Esta intervención ha consistido en la implementación de una nueva metodología dentro del aula de idioma español para extranjeros, utilizando la gamificación como elemento motivador dado que por las necesidades encontradas en ese periodo se requería de una intervención para disminuir la falta de asistencia.

Esta nueva metodología ha supuesto la introducción de una serie de actividades gamificadas dentro de la dinámica general de la clase. Se ha pretendido así la motivación y la cooperación del alumnado. Además, se han diseñado para este proyecto una serie de mejoras, como han sido la introducción de la TIC en el proceso de gamificación y la mejora de la retroalimentación con el objetivo de que el alumno reflexione y conozca la mejora en su desarrollo.

## Abstract

This dissertation includes the autonomous intervention that has been made for the training company in which I have developed my latest internship. This intervention has consisted in the implementation of a new methodology within the Spanish language classroom for foreigners, using gamification as the motivating element. The needs found in that period required an intervention to increase the low attendance levels of the students.

This new methodology has involved the introduction of a series of gamified activities within the general dynamics of the class. This has resulted in an increase of the students motivation and cooperation. In addition, a series of improvements has been designed for this project, such as the introduction of ICT in the gamification process and the improvement of the feedback with the aim of allowing the student to know about the improvement in their development.

## INDICE

Resumen .....	2
Abstract.....	2
1. Introducción.....	4
2. Marco teórico.....	4
2.1 ¿Qué es la gamificación y de qué elementos está compuesta? .....	4
2.2 La competición dentro de la gamificación.....	6
2.3 La cooperación dentro de la gamificación .....	7
3. Resumen del proyecto de intervención autónoma diseñado y desarrollado durante el prácticum del último curso. ....	9
4. Evaluación del proyecto de intervención autónoma.....	12
4.1 Instrumentos utilizados para la recogida de información .....	12
4.2 Diseño del proceso.....	12
4.3 Fuentes de información.....	13
4.4 Evaluación.....	13
4.5 Resultados.....	14
5. Propuesta de mejora de la intervención.....	15
5.1 Propuestas de mejora para la acogida del proyecto al profesorado .....	15
5.2 Propuestas de mejora para mejorar el feedback con los alumnos.....	15
5.3 Incorporación de la TIC en el proceso de gamificación .....	16
5.4 Mejora para la utilización del tiempo .....	20
6. Conclusiones.....	20
7. Referencias .....	23
Anexo I - Elementos gráficos .....	25
Anexo II- Documentación .....	27

## 1. Introducción

El siguiente trabajo aborda la temática de la gamificación dentro de un aula de español para extranjeros, se ha realizado tal intervención dado a la necesidad de una mejora dentro del ámbito laboral en el que he podido desarrollar mis prácticas académicas, estas se realizaron en una empresa de formación. Esa intervención se desarrolló para subsanar las necesidades encontradas dentro del contexto, las principales fueron la falta de motivación por parte del alumnado y por consiguiente el ausentismo en las clases, además de notar una gran falta de cooperación dentro del grupo.

Por consiguiente, se utilizó la gamificación como pilar de refuerzo para los conocimientos que se impartían en las clases y así fomentar la asistencia de los alumnos, esta se implantó en cada una de las sesiones realizadas para llevar al aula un componente lúdico que atraerá el interés para todo el colectivo y fomentará un juego cooperativo.

Para ser más precisos, el proyecto que se desarrollará a continuación es la mejora de la intervención anteriormente mencionada, pues como toda intervención puede verse sustancialmente mejorada por la práctica de esta. Esta mejora ha consistido en la implantación de las TIC dentro de las actividades gamificadas, ya que a la vez de suponer una innovación motivacional supone la adquisición de nuevos conocimientos tecnológicos para el alumnado al que va enfocado.

De forma paralela, se ha planteado el posible rechazo que esta metodología puede causar en el profesorado. Por ello se ha abordado esta casuística con un período de información cómo se expondrá a continuación. Además, se ha pensado en la retroalimentación que debe de tener cualquier proceso de enseñanza, se ha mejorado esta para que todo el alumnado pueda ser consciente de su propio aprendizaje.

Por último, al no poder desarrollar dicho proyecto dentro del ámbito las prácticas, se ha propuesto otro apartado para la mejora de la utilización del tiempo, dando así por finalizada la mejora de la intervención.

## 2. Marco teórico

### 2.1 ¿Qué es la gamificación y de qué elementos está compuesta?

Son múltiples las definiciones que existen de la gamificación, que también es denominada ludificación. Se llame de una u otra forma significa exactamente lo mismo. Proviene de

la palabra inglesa *gamification*, y en la multitud de documentos estudiados se señala este anglicismo.

Una de las definiciones que mejor encaja en la visión pedagógica que entiende la gamificación es la aportada por Foncubierta & Rodrégueta (2014):

*Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.*

Cuando hablamos de gamificación lo primero que se nos viene a la cabeza es el juego, pero es de vital importancia definir la diferencia entre estos dos conceptos, ya que no son los mismos. Un juego serio puede ser utilizado como un repaso de contenidos, pero la gamificación implica utilizar elementos de juegos tales como puntuaciones y recompensas que aportarán al estudiante una satisfacción en la tarea realizada (Alejaldre & García, 2015)

Otra clave de vital importancia para entender la gamificación es la teoría de flujo, desarrollada por el profesor Mihaly Csikszentmihalyi por la que define el estado de flujo como el momento en que una persona se encuentra totalmente concentrada e inmersa en la tarea que está realizando. (Csikszentmihalyi, 1990. Citado en Alejaldre & García, 2015). Es importante entender este término ya que gracias a la organización se consigue que el alumnado se sienta agrado y esto mejorará su capacidad de trabajo.

Pero para comprender del todo la gamificación es importante definir sus elementos principales. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), citado en Alejaldre & García (2015), califican los elementos en tres categorías:

- Las Dinámicas: son la forma en que se pone en funcionamiento las mecánicas, estableciendo la conducta de los estudiantes, están compuesta de:
  - Emociones
  - Narración
  - Progresión
  - Relaciones
  - Restricciones

- Las Mecánicas: se trata del juego básico, sus reglas, su motor y su funcionamiento, en ellas pueden aparecer elementos tales como:
  - Colaboración
  - Competición
  - Desafío
  - Recompensa
  - Retroalimentación
  - Suerte
  - Transacciones
  - Turnos
- Los Componentes: son los recursos con los que se cuentan y que se utilizan para el diseño:
  - Avatar
  - Colecciones
  - Combate
  - Desbloqueo de contenidos
  - Límites de tiempo
  - Misiones
  - Niveles
  - Puntos
  - Clasificaciones y barras de progreso

Por último, teniendo en cuenta todos estos elementos, se pueden definir diversos tipos de aplicaciones ya que estos elementos se pueden aplicar de una forma superficial apareciendo en periodos cortos y de forma puntual o bien de una forma profunda que implique estar inmerso en la programación completa.

## 2.2 La competición dentro de la gamificación

Otro punto por destacar es el sentido de la competencia. Como se expuso con anterioridad, es uno de los elementos fundamentales para lograr la gamificación. No es menos cierto que cuando se nombra o alude la competición se suele asociar a elementos negativos en el aprendizaje.

Actualmente vivimos en una sociedad con un modelo económico totalmente competitivo. Es un hecho que no puede negarse y por tanto debe verse reflejado en el proceso de aprendizaje, ya que es una realidad.

Contrariamente a lo anterior, es importante entender la competitividad en el aprendizaje como un elemento positivo ya que como nombra Ocampo (2018) la competitividad positiva es aquella que asume que los errores no son malos, sino que nos enseñan a superarnos a nosotros mismos, y que no hay que esforzarse por vencer siempre sino por mejorar e intentar hacer más.

La competición, eso sí, bien entendida, puede fomentar todos los ámbitos de la personalidad de los niños y las niñas: desde el cognitivo, pasando por el psicomotor y llegando al afectivo-emocional, tal y como exponen Cabrerizo, Rubio y Castillo (2008), citado por Manjón y Lucena (2010).

Para ello Ocampo proporciona una guía para lograr esta competitividad positiva cuyos puntos más importantes son:

- Lograr una superación consigo mismo y no con los demás.
- Valorar el esfuerzo y no solo el resultado.
- Animar a tener actitudes de cooperación y de ayuda hacia los demás.
- Aprender de los errores y no utilizar el castigo.
- Disfrutar haciéndolo independientemente del resultado.

Por último, cabe destacar la cita de Manjón y Lucena (2010): “si se debe proporcionar aprendizajes significativos para los alumnos y alumnas que estén relacionados con su vida cotidiana, atender a la diversidad partiendo de las capacidades e intereses, dotar de herramientas para reestructurar sus conocimientos y destrezas, etc., no se puede marginar la competición como parte necesaria de un aprendizaje global. La competición, los sentimientos de victoria y derrota, de superación, de confrontación, no deberían ser excluidos, pero sí deben ser tratados de manera más educativa que las usadas tradicionalmente, de forma que lleguemos a integrar y no a discriminar”.

### 2.3 La cooperación dentro de la gamificación

Es de vital importancia incluir la cooperación dentro del proceso de enseñanza, más aún en el proceso de gamificación que se implanta en la intervención autónoma diseñada.

Citando a Piaget, el núcleo de todo proceso de enseñanza-aprendizaje radica en la interacción social puesto que el conocimiento no se construye por sí solo, sino que se construye por la interacción con los demás.

Teniendo presente que es necesaria la cooperación dentro del proceso de enseñanza y más concretamente en el proyecto de gamificación, y utilizando el juego como elemento principal hay que ser conscientes de los beneficios que esto reporta al proceso.

Tal y como exponen Granados y Garayo (2015) los principales beneficios de los juegos cooperativos son:

- Contribución a la creación de relaciones y habilidades sociales positivas que favorezcan la creación de ambientes de aprecio recíproco.
- Desarrollo de la comunicación empática y simétrica, contrario al desarrollo de la comunicación autoritaria.
- Contribución al aprendizaje y práctica de la comparación.
- Permite trabajar la participación de todos los miembros generando un clima de confianza.
- Permite desarrollar el aprecio y el autoconcepto positivo trabajando la autoestima, la confianza y la seguridad.

Para llevar la cooperación al entorno educativo, hay que ser consciente de los elementos necesarios para que esta funcione de forma correcta. Para ser más precisos, hay que tener en cuenta los elementos esenciales para la incorporación en el aula, como bien nos explican Johnson & Holubec (1999):

- Interdependencias positivas donde el docente debe proponer una tarea clara y un objetivo grupal. Los miembros de un grupo deben tener claro los esfuerzos de cada integrante no solo lo beneficia a él mismo sino también a los demás.
- La responsabilidad individual y grupal: el grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda.
- La interacción estimuladora, preferentemente cara a cara, donde los alumnos deben realizar conjuntamente una labor en la que cada uno promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos existentes, ayudándose y respaldándose.



- Enseñar a los alumnos prácticas interpersonales y grupales. Los miembros del grupo deben saber cómo es la dirección, el tomar decisiones, el crear un clima de confianza, comunicarse, manejar los conflictos y sentirse motivado hacerlo.

Entendidos estos elementos, es importante que todos ellos se consigan incorporar al proceso de gamificación. Su incorporación supondrá un beneficio trascendental en el proceso de aprendizaje enseñanza.

### 3. Resumen del proyecto de intervención autónoma diseñado y desarrollado durante el prácticum del último curso.

Para comenzar pude llevar a cabo mi intervención autónoma en el centro Ybea Group, situado en la Calle la Unión, ubicado en el distrito Cruz de Humilladero que se encuentra en una situación socioeconómica un tanto deprimida. La empresa se dedica fundamentalmente a la formación y consultoría.

Para comenzar el resumen del proyecto de intervención autónoma diseñado hay que hablar ante todo del procedimiento realizado para la detección de necesidades, en este caso se ha utilizado una muestra de 12 personas comprendidas en edades de 18 a 45 años y de procedencia extranjera. El instrumento de recogida de información que se usó fue un cuestionario, el cual se formuló de una forma cuantitativa lo que permitió que el instrumento fuera rápido y flexible.

Tras todo este procedimiento se pudo averiguar la realidad del aula, en la que se encontró que la mayoría de los alumnos son de género masculino a excepción de dos alumnas. El principal motivo por el que realizaban el curso era para el aprendizaje de la lengua española, dichos cursos estaban subvencionados por la Cruz Roja por lo que no suponían un gasto económico a los alumnos.

Uno de los primeros problemas detectados fue la falta asistencia ya que consideraban que las clases eran un tanto tediosas. Leyendo las respuestas al cuestionario se concluyó que la falta de interés no provenía del contenido, sino que se carecía de una metodología atractiva para los alumnos, además de evidenciarse la falta de trabajo en grupo.

Por tanto, tras averiguar todas las necesidades se procedió al diseño de la intervención autónoma en la cual se presenta la gamificación como elemento de ayuda para el principal objetivo que es el aumento de la motivación del alumnado.

En primer lugar, se utilizó como guía la planificación académica cedida por la empresa, en la que aparecen los contenidos a desarrollar en cada unidad. Esto permitió la planificación de los tiempos. En realidad, durante todo el curso escolar, dado que se interviene en todas las unidades que se cursan. Una vez establecido estos parámetros se dictaminó que la gamificación se realizaría como refuerzo motivacional en cada una de las sesiones produciéndose así una gamificación superficial. Por tanto, serviría como elemento de apoyo al profesorado, el cual ayudaría en su explicación teórica, ya que permitiría reforzar conocimientos y a su vez dotar a estos de un componente motivacional y emocional. Todo esto ayuda al alumno a la mejora de la comprensión y retención de esos conocimientos.

Por tanto, la propuesta en su mayor parte se realizó de forma analógica dado los pocos recursos con los que se contaba, a través de diferentes componentes, mecánicas y dinámicas. Con ellas principalmente se pretende un aumento de la motivación que a su vez facilita la interiorización del conocimiento, creando un vínculo con el contenido. Todo ello sin olvidar la cooperación e intentando en todo momento de generar experiencias positivas.

A continuación, se muestra una pequeña recopilación de todas las actividades que se diseñaron para la intervención, en la cual se indica el nombre de cada una de ellas y una breve explicación de su finalidad:

Tabla 1 *Recopilación de actividades*

Nombre	Desarrollo
Pelota caliente	Estas actividades iniciales sirven para lograr el acercamiento y la colaboración del alumnado, además permiten obtener información sobre los alumnos y ayudan a crear un ambiente propicio.
Cadena de nombres	
La ruleta del abecedario	Con esta actividad se pretende un aumento de la motivación a su vez se desarrolla la lectoescritura.
Carrera de números	Consiste en una pequeña competición en la cual hay que memorizar series de números para expresarlos más tarde de una forma oral y escrita, generando por tanto una cooperación entre iguales.

¿Quién es quién?	Esta dinámica consiste en jugar al clásico juego “¿Quién es quién?” Para ello se servirán de ilustraciones, las cuales deberán ser descritas y aceptadas por los participantes.
Juegos de los dados	A través de unos dados, e intrínsecamente el propio azar, los participantes deben definir y describir los personajes que se vayan produciendo, intentando realizar el mayor número de descripciones posible.
¿Qué hora es?	Esta dinámica consiste en una pequeña competición en la cual dos equipos competirán para marcar la hora con mayor rapidez según el resultado que proporcionen los dados.
El tablón del tiempo	Esta dinámica consiste en un desafío para los alumnos ya que deben encontrar los diferentes elementos del juego para lograr construir un tablón donde aparezcan los diferentes indicadores del tiempo.
Las frases locas	Esta dinámica consiste en crear una frase relacionando diferentes términos que vienen definidos por el azar de los dados. Para jugar se dispondrá un tablero que define el nombre del verbo y el adverbio de frecuencia. A través de unos dados se obtiene una breve frase que ha de ser leída por todos participantes. La dificultad irá aumentando conforme se vayan completando los tableros.
Mi barrio	Para esta dinámica se trabajó con avatares que representan a cada uno de los participantes. Estos avatares recorren un tablero que representa un barrio, cada uno de ellos a través de las indicaciones de otro compañero tendrán que recorrer todas las calles hasta completarlo.

---

*Elaboración propia.*

## 4. Evaluación del proyecto de intervención autónoma

### 4.1 Instrumentos utilizados para la recogida de información.

El principal elemento que se ha establecido para recogida de información es un cuestionario de elaboración propia en el cual se valora la consecución de los objetivos esperados. Para la elaboración de este formulario se han realizado una serie de preguntas (ítems), las cuales han de ser respondidas por los y las participantes.

El cuestionario es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registro de datos. Su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación (García, 2003).

### 4.2 Diseño del proceso.

Se ha diseñado un cuestionario para evaluar la efectividad de la intervención autónoma. Para la elaboración de este se han tenido en cuenta los objetivos que se plantearon en la intervención autónoma analizando de esta forma el grado de cumplimiento, gracias a la intervención, de los principales objetivos marcados.

Para concretar más, el cuestionario se ha realizado de una forma estandarizada teniendo en cuenta al público al que va destinado, de una forma estructurada y con preguntas cerradas, además de tratar los datos de una forma cuantitativa. Estos factores han permitido distribuir fácilmente el cuestionario, además de dotar al instrumento de rapidez y flexibilidad.

Por otra parte, se ha tenido en cuenta la privacidad de los encuestados por lo que no se ha requerido ningún dato personal. También se han dotado de imágenes para su mejor comprensión.

Hay que mencionar que para la realización de un cuestionario no hay una fórmula exacta, pero sí se ha tomado como fuente de referencia el diseño elaborado por Fernández (2007), el cual nos muestra una guía para la fase de elaboración del cuestionario. Esta guía se muestra a continuación:

1. Describir la información que se necesita.
2. Redactar las preguntas y escoger el tipo de preguntas.
3. Redactar un texto introductorio y las instrucciones.

#### 4. Diseñar el aspecto formal del cuestionario.

##### 4.3 Fuentes de información.

Las principales fuentes de información han sido por un lado el propio alumnado y por otro lado el profesorado, que ha sido el referente en la observación diaria del trabajo de los alumnos.

En primer lugar, se realiza la recogida de información del alumnado para averiguar la efectividad del proceso de intervención autónoma, dado que los alumnos y alumnas han sido los verdaderos protagonistas del cambio. En los cuestionarios se evaluará el grado de cumplimiento de cada uno de los objetivos además de la experiencia personal durante el proceso de aplicación.

En segundo lugar, se le proporciona un cuestionario al profesor, al que también se le pide una evaluación del proceso, ya que ha constituido el principal observador de todo el cambio producido.

Una vez obtenidos los datos se realiza una comparación con los resultados conseguidos por parte de los alumnos para verificar las actuaciones en el aula.

En el Anexo II se encuentran los cuestionarios realizados que han servido para la obtención de información.

##### 4.4 Evaluación.

Toda la evaluación se realiza a través de los procedimientos anteriormente nombrados, teniendo como resultado toda la información necesaria del profesorado y del alumnado, estos datos se comparan con los resultados de las necesidades encontradas y los objetivos propuestos para la mejora de dichas necesidades. Así se estudia si las necesidades encontradas han quedado cubiertas en su totalidad por los objetivos planteados en la propuesta y si es necesario introducir algún cambio.

Los puntos más relevantes que se han utilizado para realizar la evaluación han sido los siguientes:

- Averiguar el aumento de la motivación dentro del aula.
- Indagar si se han generado experiencias positivas.
- Averiguar si ha conseguido crear una asimilación del contenido expuesto.
- Investigar si ha existido una cooperación real.

- Indagar en el esfuerzo que ha generado el cambio.

Para ser precisa, no se ha podido realizar un verdadero análisis de los datos, ya que la intervención autónoma no se ha podido llevar a cabo en la empresa por circunstancias temporales. No obstante, según lo observado durante el período de prácticas, puedo llegar a analizar algunas deficiencias que hubieran sido resultantes según el instrumento de evaluación que se ha utilizado, tal y como se podrá ver plasmado en el siguiente punto correspondiente a los resultados obtenidos.

#### 4.5 Resultados.

Utilizando diferentes baremos cómo son la suposición, por causas que se han explicado anteriormente, lo observado y lo analizado según la redacción de este propio trabajo, se pueden concluir varios aspectos:

- Lo primero que pude comprobar fue la reticencia por parte del profesorado a la nueva metodología, dado que los profesores estaban habituados a impartir clases del todo convencionales.
- En segundo lugar, revisando las evaluaciones suministradas al alumnado he podido advertir que los alumnos no reciben una retroalimentación de su propio proceso. Aunque se le proporcionan insignias en las actividades, estas no están diseñadas para medir su proceso, y eso es un punto por mejorar.
- En tercer lugar, otro punto que del que he sido plenamente consciente, pero decidí no añadir al proyecto ha sido la introducción en el mundo TIC, dado que he subestimado los conocimientos que podrían tener los propios alumnos, por tanto, como mejora es muy acertado la introducción de las nuevas tecnologías en las actividades, una vez introducidas en el proceso de enseñanza se produciría un enriquecimiento en su aprendizaje a la vez de permitir una mejora en su integración social.
- Por último, otro punto fundamental en este proyecto a tener en cuenta es la falta de tiempo, aunque no se puedan realizar unas mejoras sustanciales puesto que el tiempo perdido no es consecuencia de mi propia acción, si se pueden establecer estrategias para una mejorar el tiempo disponible y utilizarlo de una forma más óptima.

## 5. Propuesta de mejora de la intervención

A continuación, se muestra las propuestas de mejoras realizadas para cubrir los supuestos anteriormente nombrados que se hubiesen obtenido al aplicar el proyecto de intervención autónoma, mostrando los fallos y mejoras que se pueden adjuntar a el proyecto para su mejor eficiencia.

### 5.1 Propuestas de mejora para la acogida del proyecto al profesorado

Una de las principales problemáticas que se ha podido observar es la acogida del nuevo proyecto por parte del profesorado, dado que es una ruptura de los modelos clásicos con los que suelen trabajar. Por ello como medida de mejora se ha pensado en realizar una introducción a la metodología de la gamificación en la cual se explica en que consiste y los valores resultantes de ello.

Hay que ser consciente que es una empresa privada y los profesores no disponen ni quieren perder mucho tiempo en estos aspectos, por tanto, se realizará una pequeña charla previa a la introducción de la nueva metodología, la cual se realizará de una forma amena y divertida utilizando como soporte una infografía para que ellos mismos más tarde puedan recurrir a esta en caso de duda. Se puede observar dicha infografía en el Anexo I figura 1

### 5.2 Propuestas de mejora para mejorar el feedback con los alumnos

Otra de las correcciones a subsanar es la retroalimentación refiriéndonos a esta como la Información que se refiere a el éxito o desempeño que se ha alcanzado por parte del estudiante. Permitiendo identificar a este de sus logros, así como aspectos en los que necesita mejorar en relación con los objetivos del aprendizaje (Valdivia 2014).

Respecto al proceso de gamificación que se ha diseñado, aunque en las actividades planteadas en la intervención aparezcan componentes específicos cómo son los niveles, insignias y puntuación que pueden producir la retroalimentación que queremos subsanar no se han utilizado con tal fin si no, que han dotado meramente al juego de un componente de recompensa.

Volviendo a citar al autor anterior la finalidad de una buena retroalimentación favorece que el estudiante adquiera un papel más activo y central dentro del proceso de aprendizaje. Esto es exactamente lo que se pretende conseguir, por tanto, vamos a dotar al alumno de

ese papel protagonista en su evaluación dándole un sentido a los premios que va obteniendo por desarrollar las actividades.

Esta modificación va a consistir en la realización de una tabla de valoración que será colocada en clase (véase anexo I figura 2) la cual dispondrá de todos los nombres de los alumnos, estos estarán asociados a varios niveles que indicaran el nivel de español que van consiguiendo, a su vez cada uno de los niveles esta subdivididos en cuatro espacio que corresponderán a las insignias que tendrán que ir consiguiendo todos los alumnos , concretamente se han diseñado cuatro de ellas correspondiente a la expresión oral, expresión escrita, cooperación y el tiempo.

Cada vez que se realice una actividad se le podrá otorgar o quitar algunas de las insignias correspondiente a las tareas que están realizando, al completar todas las columnas serán capaces de ver cuál a sido su propio recorrido y su resultado final respecto a la comprensión del español

### 5.3 Incorporación de la TIC en el proceso de gamificación

Antes de introducir la mejora respecto a la introducción de la tic es importante mencionar el porqué de esta incorporación, ya que existen multitud de ventajas de las cuales nutriese para el mejora del proyecto de gamificación

Según Palomar (2009) en su artículo ventajas e inconvenientes de las tic en la docencia existen varios aspecto que influyen las Tic en el proceso de aprendizaje como son las siguientes:

- Interés motivacional
- Continua actividad intelectual
- Desarrollo de la iniciativa
- Aprendizaje a partir de errores
- Feedback alumno profesor
- Aprendizaje cooperativo
- Alto grado de interdisciplinariedad
- Alfabetización digital y audiovisual
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad
- Facilidad acceso a mucha información de todo tipo



- Visualización de simulaciones

Para intentar abarcar todas las ventajas posibles se van a utilizar dos herramientas de diferentes dificultades. Hay que ser conscientes de que uno de los principales refuerzos que se van a dar para la implantación de las TIC dentro del proceso de gamificación es la alfabetización digital, ya que las personas a las que van destinadas no han tenido ni tienen tan fácil acceso a las nuevas tecnologías.

Por consiguiente, en primer lugar, se va a utilizar el tan famoso Kahoots, su principal objetivo consiste en incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje (Jaber, Arencibia & Carrascosa, 2017). El principal funcionamiento de esta herramienta es la utilización de cuestionarios, encuestas y discusiones, por norma general propone el profesor e intenta motivar la participación de los estudiantes, también pueden participar elaborando dichas encuestas, además se puede incorporar imágenes, video y otros materiales digitales.

Por tanto, podemos aplicar esta herramienta a cualquiera de las actividades planteadas en la propuesta enriqueciendo así dicho proceso o por otro lado, una vez ya comprendido el funcionamiento de dicha herramienta se puede aumentar su dificultad como se observa en la siguiente actividad:

Tabla 1. *Hacemos nuestro propio Kahoot*

Objetivos	Aumento de la motivación, y desarrollo de la comprensión escrita
Dinámicas	Progresión y relaciones
Mecánicas	Desafío
Componentes	Desbloqueo de contenidos
Temporalización	50 minutos
Recursos	Teléfono o Tablet y la aplicación kahoot
Desarrollo	Esta dinámica se desarrollará de la siguiente manera: Realizaremos un pequeño juego para dividir a la clase en dos equipos, estos tendrán la tarea de realizar grupalmente una serie de preguntas las cuales tendrán que ser contestada por el otro equipo y viceversa. Para esta se utilizará los contenidos que se esté dado en ese momento.

### *Elaboración propia.*

En segundo lugar, otro punto que se pretende aportar para realizar la mejora es la visualización de simulaciones, en este caso utilizando la realidad aumentada, para ello se dispondrá de la aplicación gratuita llamada HP Reveal Arusma, la cual permite experimentar con la realidad aumentada, está enfocada para la creación propias de imágenes o videos aumentados, para acceder a ella es necesario un dispositivo móvil o tablet con sistemas operativos Android o IOs también es accesible mediante su web con el ordenador.

Por tanto, como bien se cita en su web esta herramienta nos permite convertir objetos imágenes o lugares cotidianos en nuevas oportunidades de participación a través de experiencias impactantes de realidad aumentada, por tanto, es otro gran motor de motivación que se presenta para los alumnos además de la propia gamificación.

Aunque parezca algo complicado, el manejo de esta es bastante intuitivo y fácil de usar además de tener un gran componente de personalización. A continuación, se puede observar cómo se ha modificado una de las actividades de la propuesta de intervención autónoma para incluir esta nueva tecnología en dicho proceso

Tabla 2. *El tablón del tiempo con realidad aumentada.*

---

Objetivos	Aumento de la motivación y desarrollo de la comprensión auditiva
Dinámicas	Relaciones y restricciones
Mecánicas	Desafío, competición y colaboración
Componentes	Insignias
Temporalización	30 minutos
Recursos	Tablero de juegos previamente diseñado y móviles que disponga de la aplicación HP Reveal Arusma.
Desarrollo	Con esta dinámica se pretende afianzar conceptos como los días de la semana y meses, para ello se utilizará un juego de elementos escondidos que deben ser buscados, una vez encontrados tendrán que ser colocados en un tablero que previamente habremos diseñado y situado en mitad del aula.  Para averiguar dónde están los elementos escondidos se utilizarán unas plantillas como se pueden ver en las figuras 3 y 4,

---

estas deben ser escaneadas con la aplicación, el programa hará que surja un video en realidad aumentada que previamente habremos grabado e introducido en la aplicación, este nos aportará la información sobre que elementos estamos buscando y donde esta escondido. Una vez encontrados tendrán que ser colocados en las plantillas

Esta mecánica se puede realizar tanto de forma individual si todos disponen de dispositivos móviles o ser utilizada de forma grupal realizando equipos donde solo se disponga de un teléfono móvil.

A continuación, se muestra el material necesario para su desarrollo:



Figura 3. Tablero día de la semana. Elaboración propia.



Figura 4. Tablero día de la semana. Elaboración propia.

*Elaboración propia.*

#### 5.4 Mejora para la utilización del tiempo

Antes de comenzar con la mejora para la utilización del tiempo es importante contextualizar el porqué de esta mejora, dado que el proyecto de intervención autónoma que sé ha llevado a cabo no ha logrado su una plantación, por diferentes motivos relacionados con la empresa en la que realizaba las prácticas.

Esta se encontraba inversa en una gran mudanza, lo que ha repercutido en gran parte a mi primer mes de prácticas, dado que no pude situarme dentro de la empresa, ni ser muy consciente de los procesos que se realizaban en ella. Una vez finalizado este tiempo pude conocer e indagar las cuestiones a las que quería dedicarme con referencia a mi trabajo fin de carrera lo cual ha supuesto un gran atraso para la implantación de esta.

Aun así, realizando una mirada crítica sobre el proceso que he realizado para la creación de mi proyecto hay ciertos aspectos a los cuales puedo hacer un balance de errores cometidos respecto en la gestión del tiempo y así mejorarlo en futuros proyecto como se aprecia a continuación:

- En primer lugar, al realizar la detección de necesidades realice un cuestionario que me llevó demasiado tiempo de elaboración, en su lugar tuve que realizar una entrevista semiestructurada, la cual me hubiera permitido extraer la información necesaria por parte de todos los implicados durante el proceso educativo de una forma más rápida.
- En segundo lugar, uno de los inconvenientes que ha producido una limitación importante de tiempo es la realización de las actividades, las cuales han requerido de una gran parte del proceso. Al ser una primera intervención dentro de la empresa tuve que priorizar en realizar actividades más sencillas las cuales requirieran de menos tiempo para su elaboración, para más tarde, ver si éstas hubieran resultado satisfactorias y a continuación realizar unas actividades con mayor complejidad

#### 6. Conclusiones

Una vez finalizado el proyecto de mejora son varios los aspectos que puedo analizar tras la realización del trabajo, por una parte, mencionar la complejidad que supone llevar todos los conocimientos aprendidos durante la etapa estudiantil a la realidad de un puesto de trabajo, ya que por norma general en las aulas se ha gozado de cierta comodidad. Por otra

parte, el diseñar proyectos que pueden ser ejecutados en la vida real supone una gran presión además de inseguridades de las cuales he podido ser totalmente consciente durante este trayecto.

Otro aspecto por mencionar es el hecho de la metodología que se ha utilizado para desarrollar este proyecto, pues está en ocasión suponía una contradicción a los valores pedagógicos de los cuales me han formado durante estos años de carrera, como por ejemplo ha supuesto la competición dentro de la educación, pero está bien entendida y ejecutada no supone ningún punto negativo dentro del proceso educativo.

Una de las mayores herramientas que he utilizado durante todo este proceso y a lo largo de estos últimos años ha sido la reflexión crítica, puesto que sin ella me hubiera visto tentada a sustituir mi metodología por otra más convencional, en vez de detenerme y analizar los beneficios de estas, además de proporcionarme la ayuda necesaria para la incorporación de mejoras, aunque esta no se haya podido llevar a cabo por motivos relativos al tiempo.

Tales incorporaciones al realizar las mejoras han supuesto una autocrítica hacia el trabajo elaborado, dado que se ha necesitado una parte de imaginación ya que la implantación del proyecto no pudo llegar a términos. Aunque esta se basa en gran parte en elementos que en un principio quise añadir al proceso inicial, pero por el miedo a la no aceptación por parte del alumnado no añadí como ha sido el caso de la incorporación de las tic al proceso de gamificación, muchas fueron las lecturas que aconsejaban su incorporación pero al ser un colectivo extranjero vulnerable, temí la no comprensión. Tras un periodo de análisis revertí este pensamiento para su incorporación comprendiendo que esta modificación puede ser un complemento para adquirir los conocimientos tecnológicos que son necesarios en la era de la comunicación en la que estamos inmersos.

Otro aspecto que se ha mejorado ha sido la aceptación que puede traer cualquier cambio, dado que siendo realista no podía introducir el proyecto a un aula donde el propio profesorado no tuviera conocimientos sobre este, por tanto, se ha diseñado ayudas y charlas para informar a esos de los principales fundamentos y valores a desarrollar con la gamificación.

Y por último, lo que a priori no parece muy pedagógico es el hecho de la incorporación para la mejora del tiempo dado que por razones anteriormente explicadas no se ha podido

llevar acabo, aun así haciendo un revisión de todo el trabajo analizado se ha llegado a la conclusión de ciertos aspecto que se hubiera priorizado para la adquisición de más tiempo, como han sido la concreción a la hora de diseñar la actividades principales y la realización de una método de recogida de información más concreto y fácil de diseñar como hubiera podido ser una entrevista semiestructurada.

Como conclusión, el proceso aquí realizado tanto de reflexión como de mejora de los errores cometidos o incorporación de nuevas acciones ha supuesto una mejora sustancial dentro de mi aprendizaje y desarrollo profesional dado que proyecto como el que he realizado son frecuentes en los entornos laborales y esto hace experimentar una vivencia completa en dicho entorno, dado que aunque al finalizar la carrera tengamos multitud de conocimientos, la vida real es otro mundo a parte del cual nos están esperando.

## 7. Referencias

- Alejaldre, L., & García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. In *La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. Burgos. Obtenido de <https://bit.ly/2kqevxM>
- Fernández, L. (2007). ¿Cómo se elabora un cuestionario?. *Butlletí Larecerca*, 1. Obtenido de: <https://bit.ly/1AohXxN>
- Granado, N., & Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender (p. 14). *Jornadas educativas eldelvives*. Obtenido desde: <https://bit.ly/2PIZINf>
- HP Reveal - Landing Page. (2019). *Studio.hpreveal.com*. Obtenido de: <https://studio.hpreveal.com/landing>
- Jaber, J., Arencibia, A., & Carrascosa, C. (2017). Empleo de kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *En III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las tic*. Las palmas de gran canaria. Obtenido de: <https://bit.ly/2FSf4gL>
- Jahonson, D., Jahonson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Majón, D., & Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. *En II Congreso Internacional de Didácticas. La actividad del docente: Intervención, Innovación, Investigación*. Girona. Obtenido desde: <https://bit.ly/2Id2FRY>
- Ocampo, J (2018). *Ser un niño competitivo. Ventajas e inconvenientes*. *Guiainfantil.com*. Obtenido de: <https://bit.ly/2KytYtR>
- Palomar, M. (2009). Ventajas e inconvenientes de las tic en la educación. *Innovación Y Experiencias Educativas*. Obtenido desde: <https://bit.ly/2JPj16M>
- Pedraz, P. (2017). *Jornadas de Innovación Educativa - Gamificación*. Obtenido de <https://bit.ly/2Zp9Z5g>

Valdivia, S. (2014). Retroalimentación efectiva en la enseñanza universitaria. En Blanco Y Negro, 5(2), 20. Obtenido de: <https://bit.ly/2Ey6kKM>



# Gamificación

ES LA APLICACIÓN DE MECÁNICAS DE JUEGOS EN ENTORNOS NO LUCIDOS

---



Es un herramienta o método que nos acompaña en el desarrollo de nuestra actividad en el día a día

## CARACTERÍSTICAS

---

<b>N-2</b> PUEDE CONTENER NIVELES	 EL JUEGO TIENE UN FIN.	 SE PUEDE GANAR O PERDER
--------------------------------------	---	--

---

 ★ SE PRESENTA CONFLICTO DE LOS CUALES APRENDER	★ ES VOLUNTARIO ★ ES MOTIVADOR ★ PRESENTA REGLAS Y OBJETIVOS ★ ES UN SISTEMA CERRADO ★ ES INTERACTIVO
---	---

---

### VALORES A DESARROLLAR

- CREATIVIDAD
- RESPONSABILIDAD
- ATENCIÓN
- EXPERIENCIA
- MOTIVACIÓN
- AUTOCONOCIMIENTO
- SOCIALIZACIÓN



---



" El juego lleva a la diversión, la diversión a la motivación, la motivación, a la emoción, a la curiosidad, a la experimentación y a la autonomía"  
(Pedraz, 2017)

## START GAME

PEDRAZ, P. (2017). JORNADAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA - GAMIFICACIÓN. OBTENIDO DE [HTTPS://BIT.LY/2ZP9256](https://bit.ly/2ZP9256)

Figura 1. Infografía para explicar la gamificación. Elaboración propia



Nombres	Novato	Aprendiz	Especialista	Experto
Alumno 1	 EXPRESIÓN ORAL  EXPRE. ESCRITA	 EXPRESIÓN ORAL  EXPRE. ESCRITA	 EXPRESIÓN ORAL  EXPRE. ESCRITA	 EXPRESIÓN ORAL  EXPRE. ESCRITA
Alumno 2	 COOPERACIÓN  TIEMPO	 COOPERACIÓN  TIEMPO	 COOPERACIÓN  TIEMPO	 COOPERACIÓN  TIEMPO

Figura 2. Tabla de retroalimentación. Elaboración propia.

## Evaluación de la intervención

A continuación, se presentarán una serie de preguntas para valorar la actuación que se ha llevado a cabo en el aula de español para extranjeros. Deberá de aportar su visión como profesor o profesora, ya que ha sido el principal observador y guía de los cambios realizados. Para responder las preguntas tendrás que contestar si o no cuando corresponda y valora del 1 al 5 la actuación siendo 1 la menos valorada y 5 la mayor valorada.

Muchas gracias por la participación.

**1. Ha realizado la modificación necesaria para incluir la gamificación en el aula**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**2. Ha notado una mayor asistencia de alumnos en las clases**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**3. Ha notado un cambio de actitud por parte de los alumnos y alumnas**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**4. Si, si se ha producido un cambio de actitud , valore este de 1 al 5 siendo 1 un cambio mínimo y 5 un cambio total**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**5. Se a logrado un cooperación en el aula mediante las actividades realizadas.**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**6. Si la repuesta anterior fue positiva valora la cooperación que se ha producido entre los iguales**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figura 3. Cuestionario para el profesorado . Elaboración propia

7. **¿La duración de las actividades ha sido adecuada?**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. **Valora el esfuerzo global del alumnado mientras se realizaban las actividades**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. **Valora el esfuerzo que te ha producido el cambiar la metodología de trabajo en el aula**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. **Valora el cambio que se ha producido al aplicar a la gamificación en el aula respecto a la asimilación de contenidos, siendo 1 nada satisfactoria y 5 muy satisfactoria**

*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. **Ha tenido buena aceptación las insignias y sistemas de puntuación**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

Figura 4. Cuestionario para el profesorado. Elaboración propia

## Evaluación de la intervención

A continuación, se presenta una serie de preguntas para valorar la actuación durante la intervención que se ha llevado a cabo en el aula de español para extranjeros.

Contesta la opción que creas oportuna, atendiendo a tu opinión personal. Debes de valorar las preguntas del 1 al 5, siendo 1 la valoración peor puntuada y 5 la valoración mayor puntuada o contestando si o no en la que correspondan

Muchas gracias por la participación.

**1. ¿ Suelo asistir a todas las clases?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**2. ¿El profesorado ha realizado cambios en el modo de dar las clases ?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**3. ¿ Te parecen las clases mas divertidas ?**

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

**4. ¿Has participado en las actividades en equipo que se ha realizado en clase?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

**5. Valora del 1 al 5 tu participación en las actividades**



*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

Figura 5. Cuestionario para el alumnado. Elaboración propia

6. ¿ La duración de las actividades han la adecuada ?



Marca solo un óvalo.

1      2      3      4      5

---

7. ¿ Te ha gustado recibir insignias o puntuaciones por las actividades superadas?



Marca solo un óvalo.

Sí

No

8. Valora en la experiencia, siendo 1 nada positiva y 5 totalmente positiva

Marca solo un óvalo.

1      2      3      4      5

---

Figura 6. Cuestionario para el alumnado. Elaboración propia

9. Valora del 1 al 5 el esfuerzo que has aportado en las tareas que se han realizado



Marca solo un óvalo.

1      2      3      4      5

---

10. Valora del 1 al 5 si el cambio producido ha ayudado a afianzar los contenidos necesarios para aprender español

Marca solo un óvalo.

1      2      3      4      5

---

11. ¿Has recibido información sobre el proceso de aprendizaje?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

Figura 7. Cuestionario para el alumnado. Elaboración propia