

# La motivación y el trabajo cooperativo a través del uso de la gamificación (*Kahoot!*) en Educación Superior

María Salomé Yélamos Guerra

*Universidad de Málaga*

## Resumen (español / Spanish)

Con el fin de lograr en los alumnos universitarios una mejor competencia en L2 los docentes en la actualidad deben buscar medios para motivar a dichos alumnos, ya que la motivación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, el trabajo cooperativo es una herramienta fundamental en el s. XXI para afrontar los retos de una sociedad cada vez más globalizada, digital y multiétnica. Los docentes de esta era deben incluir en sus clases actividades motivadoras que integren las TIC y enganchen a los alumnos en el aprendizaje de la L2 y su cultura, el enfoque metodológico AICLE emerge, pues, como una herramienta potente y útil para dicho fin. La gamificación intrínsecamente ligada a las TIC proporciona la base para crear clases motivadoras dentro del ambiente académico universitario. Del mismo modo, mediante el desarrollo de estas actividades los alumnos también obtienen una capacitación en el discurso característico de su disciplina en L2.

Los objetivos de este estudio son pues, describir y presentar la recepción y percepción de los alumnos sobre un proyecto de gamificación Kahoot. En este proyecto participaron alumnos del cuarto curso del Grado en Estudios Ingleses de la Universidad de Málaga.

Los alumnos mostraron un alto grado de satisfacción en la recepción y percepción de dicho proyecto y dijeron sentirse muy motivados, un 100% de los alumnos encuestados dijeron sentirse satisfechos con el enfoque metodológico de dicha actividad, quedando así notoriamente clara la predisposición positiva de los alumnos hacia este tipo de proyectos AICLE.