

EL USO DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIO DE MOTIVACIÓN EN LAS AULAS DEL SESO IES DUNAS DE LAS CHAPAS

1. Introducción

Con los recientes cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje experimentados en las últimas décadas, los profesores del s. XXI deben adaptarse a una nueva realidad docente. La motivación del alumnado es crucial para lograr que los estudiantes se involucren en este proceso, ya que es un elemento esencial en el desarrollo de competencias clave para el alumnado (Rodgers & Withrow-Thornton, 2005); en consecuencia, el uso de el aprendizaje basado en juegos enlazado con las TIC en las aulas de secundaria se presenta como una herramienta muy interesante y efectiva para lograr atraer al alumnado a contenidos que de otra forma serían considerados por estos como tediosos o abstractos (Sanmungan et al., 2016). Del mismo modo, mediante la utilización de esta herramienta los alumnos obtienen una mayor capacitación en L2.

2. Objetivos

Los objetivos principales de este estudio son determinar el grado de aceptación positiva o negativa de un proyecto Kahoot! por parte de los alumnos de 1º y 2º de la ESO en la clase de inglés y a su vez determinar el grado de conocimientos que los alumnos adquieren al ser expuestos a este tipo de proyectos.

3. Metodología

Este estudio se realizó en el SESO IES Dunas de las Chapas de Marbella con alumnos de 1º y 2º de la ESO. Los cursos encuestados y expuestos al estudio fueron 1ºA, 1ºB y 2ºC. Los alumnos fueron expuestos a varios *Kahoot!* que se usaron para repaso de las diferentes unidades temáticas. Tras esto, fueron encuestados para exponer sus pareceres y percepciones sobre dichos *Kahoot!*. Los estudiantes cumplimentaron un cuestionario para analizar la percepción positiva o negativa de dicha actividad. La muestra consiste en 68 alumnos del primer ciclo de secundaria del SESO IES Dunas de las Chapas (Marbella), 20 alumnos de 1ºA, 19 de 1ºB y 29 de 2ºC.

El cuestionario consiste en catorce preguntas cerradas, trece de ellas en una escala de Likert del 1-5, siendo 1 (nada de acuerdo) y 5 (muchísimo o totalmente). Asimismo, la pregunta número catorce consiste en elegir una opción entre cuatro. Dicho cuestionario se estructura de la siguiente forma: dos preguntas referidas a la edad y sexo, otras dos de tipo general y el resto referidas al *Kahoot!* y las tecnologías. Los resultados obtenidos han sido analizados utilizando el programa estadístico informático SPSS V22, el cual sirve para calcular datos estadísticos, fiabilidad y correlación de datos, y generación de gráficas.

4. Resultados y conclusiones

Un porcentaje muy elevado de los alumnos encuestados (92,65 %) considera que el uso de el aprendizaje basado en juegos a través de *Kahoot!* es motivador y que lo prefieren a las metodologías más tradicionales. Asimismo, consideran que el proceso de enseñanza-aprendizaje es mucho más efectivo realizado de dicha forma, consideramos pues este estudio de suma relevancia. Los docentes del s. XXI necesitan, indudablemente, adaptarse a las nuevas formas y metodologías para adecuar su enseñanza a las nuevas demandas de los alumnos en la actualidad.

Palabras clave (en negrita): Aprendizaje basado en juegos - TIC - *Kahoot!* - Educación secundaria - L2